DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52,- Nr. 2 Februar '91

AMIGA JOKER

GDL 2/91

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

ÜBER 50 POWER-TESTS!

WEEKENDREISE ZU GEWINNEN!

DRAGON'S LAIR: TIME WARP

OBITUS

TOTAL RECALL

CAR-VUP

U.V.A.

SPIELE AUS DER ZUKUNFT:

VIRTUAL REALITY

JETZT AUCH AM AMIGA:

CHAOS STRIKES BACK

BUCK ROGERS

M.U.D.S.

FÜR COOLE USER:

GROSSER FREEZER-TEST

NACHSCHLAG:

10 GANZ NEUE COMPILATIONS

KNOW HOW

TIPS * PLÄNE * LÖSUNGEN

ELVIRA * TIME WARP

WILD WEST WORLD

NIGHT SHIFT

KICK BOXING

!


DAS KRIMI-ADVENTURE DES JAHRES :
Ein spannender Actionfilm auf Ihrem Bildschirm
Geheimnis
Action
Exotik
"Play it again Sam!".
Tropenhitze.
Auch mit der Lupe sehen Sie nichts!
Lankhor
MAUPITI ISLAND
Erhältlich auf Atari ST und Amiga
Demnächst auch auf PC
Vertrieb durch :
BOMICO - Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

Ein paar gute Gründe, warum ich den Februar nicht ausstehen kann . . .

Ehrlich, ich kann diesen Monat nicht leiden. Erstens schonmal wegen des Wetters. Wenn man aufsteht, ist es **noch** *dunkel, wenn man schlafen geht, ist es* **schon** *dunkel, und dazwischen hocke ich vor dem Computer – da ist es* **sowieso** *dunkel. Nur für den Fall, daß man trotzdem mal die relative Geborgenheit des Büros verlassen wollte, ist es draußen kalt. Oder naß. Oder beides, also naßkalt.*

Zweitens wird um diese Zeit ein unmögliches Brauchtum abgefeiert, das man in unseren Breitengraden verharmlosend als Fasching bezeichnet. Am schlimmsten sind die Menschen im nördlichen Teil des Landes dran, dort nennt sich die Angelegenheit Karneval oder Fasnacht. Und was man da so in Köln oder Mainz erleben muß – da braucht man sich ja nur mal die entsprechenden Fernsehsendungen reinzuziehen! Aber auch bei uns in Bayern: Aus heiterem Himmel meinen selbst jene Leute, auf deren Humorlosigkeit man sich den Rest des Jahres felsenfest verlassen kann, plötzlich gesellig oder (in Härtefällen) gar witzig sein zu müssen. In der Regel äußert sich das darin, daß sie sich lächerliche Kostüme anziehen, sich gegenseitig Blechorden verleihen, oder in ein Faß klettern, um eine Rede zu halten, die so umwerfend komisch ist, daß die Kapelle einen Tusch nach dem anderen spielen muß, damit die Zuhörer wissen, wann sie zu lachen haben . . .

Und als ob das alles nicht unerquicklich genug wäre, haben im Februar auch die Spielehersteller ihr bestes Pulver bereits verschossen. Ja, sogar die unvermeidlichen Weihnachts-Nachzügler (beim besten Willen nicht rechtzeitig fertiggewordene Programme) sind schon besprochen und abgehakt. Da ist es ganz ungewohnt schwierig, Euch trotz all dieser Widrigkeiten ein gewohnt gutes Heft zusammenzustellen! Aber wir haben's ja mal wieder geschafft, da werden wir auch diesen elenden Februar überleben . . .

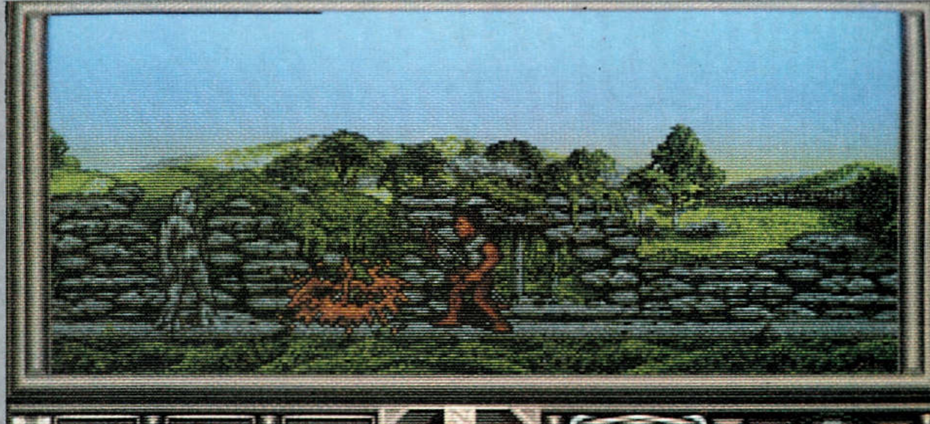
Genau wie Ihr mein „vergranteltes" Editorial überlebt habt. Sollte ich Euch jetzt den Tag komplett verdorben haben, macht Euch nix draus – der Rest dieser Ausgabe ist so fröhlich wie immer. Deshalb und weil's Februar ist: Recht viel Spaß beim Lesen!

Euer Michael

Seid Ihr Golfer? Nein? Na, dann werden Euch wohl auch unsere Tests zu „Tournament Golf“ und „Jack Nicklaus' Unlimited“ nicht interessieren. Falls doch, der Abschlag ist auf den
Seiten 31 und 54

Und was gibt's zu gewinnen? Natürlich wieder etliche Spiele, sowie eine Reise zu den Karl May Festspielen! „Wanted!“ heißt der tolle Wettbewerb, mit dem Euch Software 2000 in den Wilden Westen entführen will. Sattelt Euer bestes Pferd und galoppiert auf
Seite 102

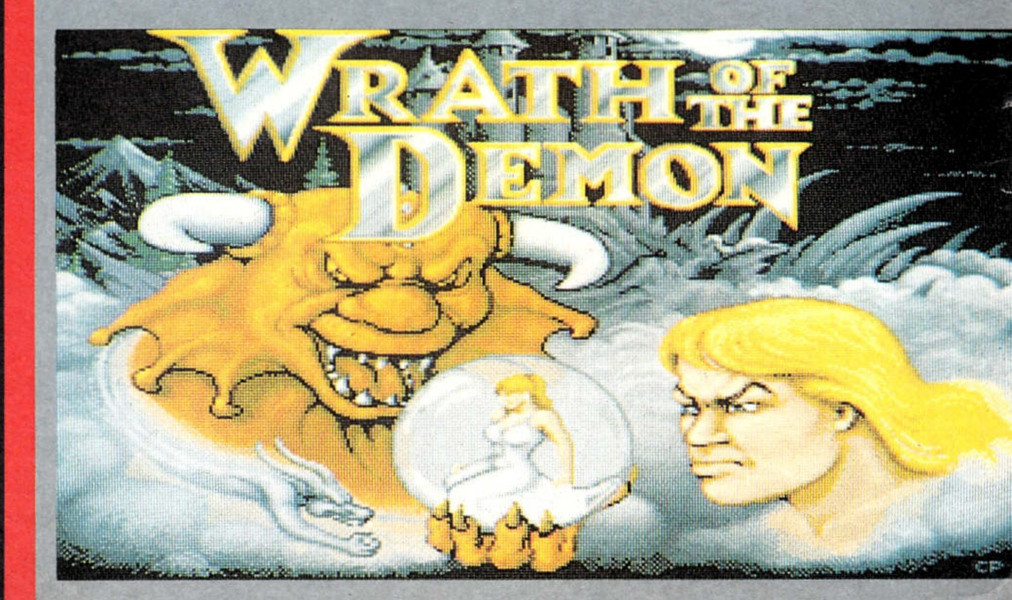
Rollenspiele spielen auch diesmal wieder eine Rolle: Entweder Monster & Moneten mit „Obitus“ und „Chaos Strikes Back“, oder ab ins All mit „Buck Rogers“. (T)rollt Euch dazu auf die
Seiten 10,49 und 71





Wie sehen die Spiele der Zukunft aus? Wir wissen es und können Euch sagen: total irre! Mit „Virtual Reality“ wird „Neuromancer“ schon bald Wirklichkeit – mehr darüber in unserem großen Special ab
Seite 57

Endlich ist es soweit: „Der große Freezer-Test“ ist da! Welcher Zauberkasten genau der richtige für Euch ist, erfahrt Ihr im User-Club auf den
Seiten 96/97

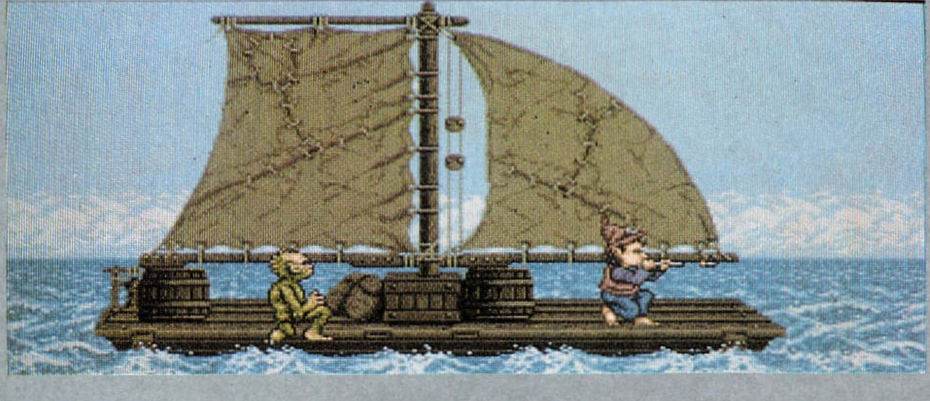


Eine Schwalbe macht noch keinen Midwinter, ein großer Name noch kein gutes Spiel! Bester Beweis: „Dick Tracy", „S.T.U.N. Runner" und „Teenage Mutant Hero Turtles". Traurige Wahrheiten auf den Seiten 30,70 und 80



Natürlich darf auch knallharte Action nicht fehlen! Wir wissen nicht, was Euer Arzt empfiehlt, wir empfehlen die Lektüre unserer Tests zu Oceans Ballerorgien „Total Recall" und „NARC". Feuer frei auf den Seiten 12 und 41

Eiserne Regel: Kein Joker ohne exklusive Previews! Diesmal haben wir Euch „Rings of Medusa II" und „Magie à la UBI Soft" zu bieten. Wo? Na, wie immer auf den Seiten 8 und 9





Steht Ihr auf Power-Grafik? Wenn Ihr auf schöne Bilder und wahnwitzige Animationen abfahrt, dann dürft Ihr auf keinen Fall Dragon's Lair II: Time Warp" und „Wrath of the Demon" verpassen! Mega-Optik auf den Seiten 14/15 und 52/53

Games im Test

Betriebsgeheimnis

Kaum sind unsere Layouter aus dem Steinbruch zurück, schon muß der Lithograph wegen ähnlicher Vergehen in den Redaktionskerker. Und als ob das nicht schlimm genug wäre, hat uns Uwe kürzlich verlassen. Dafür ist Joachim zu uns gestoßen, den wir Euch hier kurz vorstellen wollen.

Ehe Euch das Vergnügen vergönnt ist, unser neues Redaktionsmitglied kennenzulernen, wollen wir mal wieder Abbitte leisten: Die Previews in der Januar-Ausgabe waren zwar topexklusiv, sind aber auch topexklusiv in die Hose gegangen – zumindest optisch. So sehen die Grafiken von „Gauntlet 3D" natürlich in Wahrheit ganz erheblich besser aus! Leider kam es aber bei der Druckvorbereitung zu einem bösen Schnitzer, als kleinen Trost zeigen wir Euch hier nochmal ein „fehlerfreies" Bild.
Mit dem Preview zu „Midwinter 2 – Flames of Freedom" ist es uns ähnlich, wenn auch nicht ganz so schlimm ergangen. Was sollen wir lange drumherum reden: Die Fotos sind einfach viel zu dunkel geraten (aber mit etwas gutem Willen und sehr, sehr guten Augen...). Die Schuldigen wurden bestraft, Schwamm drüber, kommen wir zu unserem Joachim. Der Junge ist mit seinen 33 Lenzen zwar der Senior in der Mannschaft, hat sich im Herzen aber die Jugend bewahrt. Zumindest sagt er das, und wenn man sich sein verschmitztes Lächeln so anschaut, kann man's auch glauben. Wir heißen ihn jedenfalls herzlich willkommen, so ein bißchen Weisheit des Alters kann ja schließlich nie schaden.
Zum Abschluß der übliche Blick auf unsere Test-Statistik. Tja, da hat man auch schon Erfreulicheres gesehen – Michael liegt mit seinem Editorial leider ziemlich richtig. Aber ein paar Lichtblicke sind ja gottlob auch diesmal wieder dabei...



Stehauf-Monster

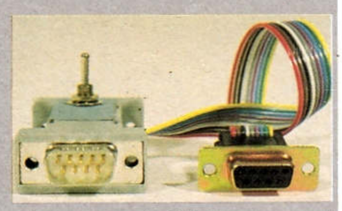
Man sollte ja eigentlich viel öfter ein gutes Buch lesen, anstatt immer nur in den Monitor zu starren. Wie wäre es beispielsweise mit diesem hier: „Horror – Das große Pop-Up Gruselbuch“.

Ob das Werk nun gerade zur Weltliteratur zählt, darf zwar angezweifelt werden – auf jeden Fall ist es tierisch originell! Das Buch hat nur schlappe 10 Seiten, aber die haben's in sich: Von Frankenstein über Dracula bis zum Phantom der Oper geben sich hier die Größen des Horrors ein Stelldichein. Oder sollte man besser sagen, ein „Stelldichauf“? Wenn man die Schwarte nämlich aufklappt, erwachen all die Monstrositäten zu gar schauerlichem Leben – zumindest tun sie so und wackeln ein bißchen mit den langen Zähnen oder kommen aus ihrer kühlen Gruft gekrabbelt!
Das denkbar ungeeignetste Präsent für den nächsten Kinder-Geburtstag in Eurer Nähe – für 24,80 DM in gut sortierten Buchhandlungen.

Bitte umschalten!

Das Problem ist altbekannt: Will man sich mal Seite an Seite mit einem Freund durch's momentane Lieblingsspiel kämpfen, muß meist zuerst die Maus dran glauben . . .

Für das leidige Umstöpsel-Problem gibt's gottlob 'ne Lösung: Der Maus/Joystick-Adapter wird einfach in den Maus-Port gesteckt, und fortan genügt ein Druck auf den kleinen Kippschalter, um zwischen Maus und (Zweit-) Joystick hin- und herzuschalten. Das simple, aber effektvolle Gerätchen



nimmt wenig Platz weg und paßt zu jedem Computer, auf dem Amiga draufsteht. Für 49,– DM kommt es auch zu Deinem Port, jedenfalls wenn Du Deine Bestellung an diese Adresse schickst:

AHS
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031-61950

Fröhliche Weihnachten!

Lange, lange haben wir gegrübelt, welches wohl die schönste Weihnachtskarte ist, die wir 1990 bekommen haben. Es hat zwar ein bißchen gedauert, aber jetzt steht der Sieger fest!

Und er heißt natürlich Domark. Ist ja schließlich auch kein Wunder, denn kaum ein anderes Softwarehaus kann auf derart umfangreiche Erfahrungen in der Postkartenbranche zurückgreifen. Wer regelmäßig den Mixer liest, weiß, daß die Leute praktisch zu jedem ihrer Spiele auch gleich die passende Ansichtskarte herausbringen – soviel Routine zahlt sich eben aus! Und jetzt mal ehrlich: Wie gefällt Euch der verrückte Haufen besser, als brave Schüler, oder als die Wahnsinnigen, die sie wohl tatsächlich sind?

Die großen Drei

Im Dezember-Heft hatten wir Euch an dieser Stelle gebeten, uns die Titel der Bücher, Filme und Schallplatten zu nennen, die Eurer Meinung nach jeder Computerfreak kennen muß. Voilà – hier kommt der erste Schwung!

Was Ihr Euch demnach kinomäßig unbedingt mal antun solltet, ist „2001 – Odyssee im Weltraum“. Einfach schon deshalb, weil da ein Computer mitspielt, der nicht nur denken und sprechen kann, sondern auch noch höchst eigensinnig veranlagt ist. Und das kennt man doch von irgendwoher . . .? Was in keinem Bücherregal fehlen darf, ist „Per Anhalter durch die Galaxis“. Einer der witzigsten SF-Romane, die je geschrieben wurden, die Vorlage für den gleichnamigen Adventure-Klassiker von Infocom und so ganz nebenbei ein äußerst nützlicher Reiseführer, falls man sich mal in einer fremden Milchstraße verlaufen sollte. Bei den schwarzen Scheiben hat der Oldie „The Dark Side of the Moon“ von Pink Floyd das Rennen gemacht. Immerhin hat diese Gruppe schon Computer für ihre Aufnahmen benutzt, als man die Kästen noch mit dem Sattelschlepper ins Studio schaffen mußte – echte Pioniere also.
Das waren schon mal drei ziemlich große Drei, sollten Euch noch mehr einfallen, laßt es uns wissen!

Joker Verlag
„Die großen Drei“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München





Rings of Medusa 2

Exklusiv-Preview

Mit Rings of Medusa, der gelungenen Mischung aus Strategie und Handelssimulation, katapultierte sich Starbyte geradewegs in die Herzen anspruchsvoller Zocker. Wen wundert's, daß zur Zeit eifrig am Nachfolger gebastelt wird?

Am Ende des ersten Teils wurde die Hexe mit dem Schlangenhaupt zwar vom Prinzen in eine andere Zeitepoche vertrieben, aber das war anscheinend nicht genug. Kaum daß sie sich von ihrem Schrecken erholt hat, sinnt die böse Tante bereits auf Rache! Sie läßt die Freundin des Prinzen entführen und lockt den verliebten Kerl so in eine Zeitmaschine, die den Erzfeind 300 Jahre weiter in ihre jetzige Epoche katapultiert: Statt ärmlicher Hütten stehen in den Städten nun riesige Wolkenkratzer und gewölbeartige Bunkeranlagen herum, in denen die Mafia haust. Und mittendrin liegt Medusas Schloß, in dem die bemitleidenswerte Prinzenfreundin vor sich hindarbt.
Der Eingang zum Schloß ist in einem der voraussichtlich 15 bis 20 verschiedenen Bunker versteckt, die aus einem Labyrinth von unzähligen Gängen und Geheimtüren bestehen. Die Bunker werden natürlich hervorragend bewacht, weshalb die Anschaffung von Soldaten und Waffen unumgänglich ist. Für beides braucht man Geld, und das kann man hier auf vielfältige Weise verdienen: Durch Handelsaktionen, Glücksspiel (außer Blackjack wird in den Casinos nun auch Roulette angeboten) oder mit Bank- und Börsengeschäften. Geld öffnet bekanntlich viele Türen, und bei ROM II ist das sogar ganz wörtlich zu verstehen – einige Türen in den Bunker-Dungeons kriegt man nämlich nur mit Hilfe einer Kreditkarte auf! Andere, sogenannte „Multi Media Türen", öffnen sich erst, wenn man zuvor ein kleines Quiz oder auch mal ein Actionspiel erfolgreich absolviert hat.
Zu Beginn ist der Held noch ganz alleine, im weiteren Spielverlauf kann man dann bis zu drei Gefolgsleute rekrutieren: Gute Kämpfer sind immer zu gebrauchen, aber geschickte Techniker sollten ebenfalls zur Gruppe gehören. Die Herren Ingenieure sind nämlich recht nützlich, um die in den Dungeons herumfahrenden Kampfroboter umzuprogrammieren. Apropos Kampf: Gekämpft wird nicht mehr mit Speeren und Schwertern, sondern mit Panzern, Raketen und Maschinengewehren (per Fadenkreuz). Im großen und ganzen wurde aber weitgehend die komfortable Benutzerführung des ersten Teils übernommen, hinzugekommen ist ein ganz besonderer Service: Auf dem längsgeteilten Screen findet links die Action statt, rechts besorgt der Computer das Automapping – mit Zoomfunktion!
Da sich auch die Grafiken nicht zu verstecken brauchen, sieht es ganz danach aus, als könnte es sogar gelingen, den Erfolg des Vorgängers noch zu übertrumpfen. Für diesen Fall denkt der Programmierer Torsten Zimmermann bereits an eine richtige Medusa-Serie, ähnlich der Ultima-Reihe. Bevor wir aber an ROM III denken, interessiert uns erstmal, wie gut der zweite Teil nun tatsächlich ausgefallen ist – so zwischen März und April sollten wir es genauer wissen ... (C. Borgmeier)







Magie à la UBI-Soft

Preview

Noch ehe der letzte Schnee geschmolzen ist, will Frankreichs noble Softwareschmiede zwei sehr vielversprechende Games aus dem Hut zaubern: Beide haben Zauberer als Helden, beide wollen den Spieler mit Magie verzaubern, und beide sehen wirklich ganz zauberhaft aus . . .

Bei der ersten Zauberei handelt es sich um ein komplett mausgesteuertes Strategiespiel, das andere Game bietet geradezu magische Möglichkeiten: Hier darf man es sich selbst aussuchen, ob man das Programm als Arcadespiel, als Adventure oder als Mixtur aus beidem spielen möchte! Aber kommen wir zuerst zum Duell der Magier namens

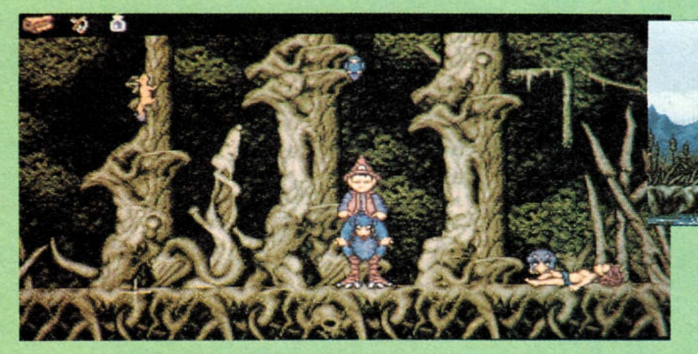
Magic Land

Nicht nur hat der üble Daimur das Land mit allerlei Skeletten und Zombies in Panik versetzt, nein, der Bursche ist sogar so weit gegangen, den Chef der örtlichen Magiergilde herauszufordern! Also treffen sich die Kontrahenten im „Magic Land", das aus über 200 verschiedenen Landschaften besteht. Hier können die beiden Streithanseln nun ihren Zwist mit Hilfe von sage und schreibe 1.600 (!) möglichen Kreaturen mit unterschiedlichen Eigenschaften austragen.
Ein bis zwei Spieler dürfen zum Kampf antreten, wobei man die Wahl zwischen 50 Schwierigkeitsstufen hat – hört sich doch gut an, oder? Zumal auch die Grafik nicht von schlechten Eltern ist, und als Sounduntermalung die verschiedensten Effekte von klirrenden Waffen bis zu gruseligen Tierlauten geboten werden. Wenn das Gameplay hält, was die Bilder versprechen, stehen uns heiße Fights ins Haus!

Lightquest

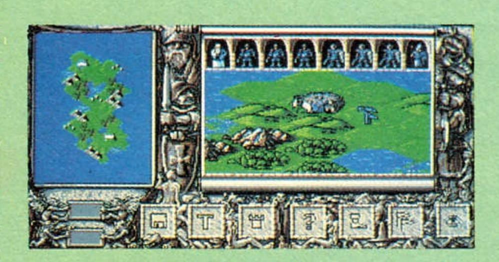
Neben der tollen Möglichkeit, sich das Spielprinzip selbst aussuchen zu dürfen, wird hier ebenfalls eine Zwei-Spieler-Option und eine mystisch angehauchte Story geboten: Aus lauter Jux und Dollerei hat die Magierin Zora den hübschen Landstrich Arke mit todbringender Dunkelheit überzogen. Da laut einer alten Prophezeiung nur ein in der Finsternis geborenes Kind wieder für Ordnung sorgen kann, hat die Hexe zudem sicherheitshalber alle Neugeborenen in kleine Dämonen verwandelt. Jetzt darf der Spieler das Schlamassel ausbaden, indem er wahlweise die Identität eines Kriegers (Action), eines schlauen Wichtes (Adventure) oder eines zauberkundigen Magiers (Action/Adventure) annimmt und schaut, wie sich wieder Tageslicht ranschaffen läßt.

Für Lightquest verspricht UBI Soft eine Menge kleiner Unter-Adventures, in denen man es mit einem Drachen mit Schlafstörungen, einer Seeschlange, einem Einhorn und anderen merkwürdigen Gestalten zu tun bekommt. Aber natürlich ist auch das Angebot an Gegnern reichhaltig, da gibt es Geier, Killer-Bienen, Sumpfmonster und Zombies, um nur einige zu nennen. Und auch hier gilt: Schaut Euch mal die tollen Bilder an, und dann freut Euch mit uns auf's Frühjahr – wenn die Games plötzlich mit einem magischen PLOP in den Händlerregalen auftauchen . . .! (ml)



Lightquest hat wahrlich zauberhafte Grafik!

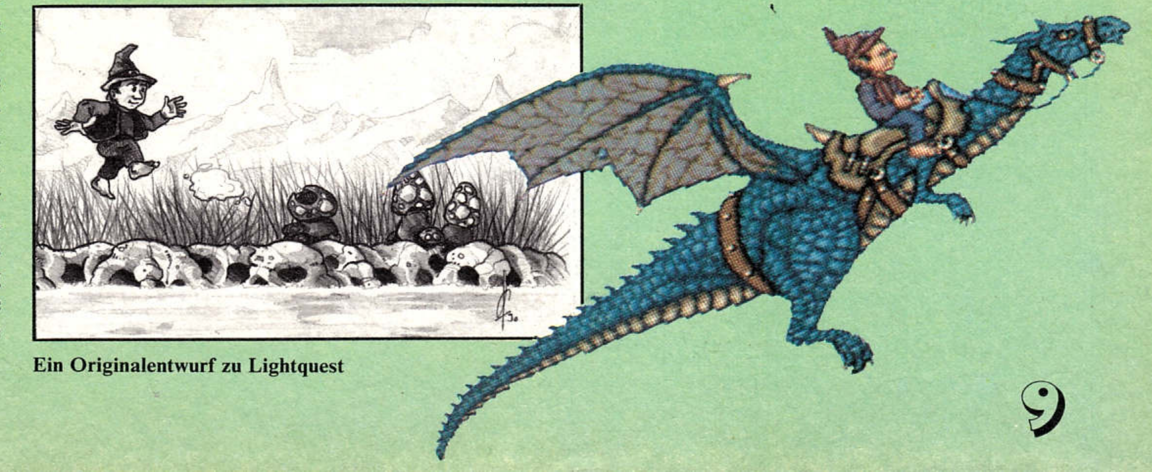
Mit Lightquest die Qual der Wahl: Action, Adventure, oder beides?



Strategie mit Magie im Magic Land



Magic Land: Showdown zwischen Gut und Böse



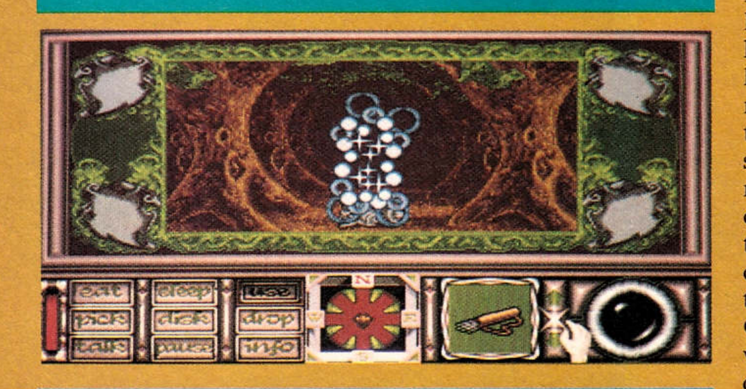
Ein Originalentwurf zu Lightquest

Bei Psygnosis hat man die Flops der letzten Monate nun endgültig verdaut, jetzt geht's auf zu neuen Ufern: Im jüngsten Werk der Jungs aus Liverpool sind weder Laser noch Raumschiffe zu finden! Sapperlot, ja was denn sonst?

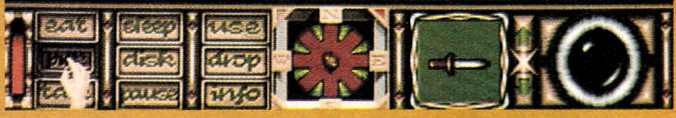
OBITUS

Der Amiga Joker meint:
Simple Handhabung, viele Rätsel und ein bißchen Action – Obitus ist das richtige Adventure für Einsteiger!







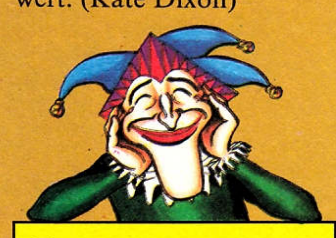


Nun, zum Beispiel Burgen, Höhlen, Wälder und Dungeons. Aber, das wird doch nicht? Doch, die Action-Spezialisten haben sich tatsächlich an einem Fantasy-Adventure mit Rollenspieleinschlag versucht! Da wollen wir uns doch gleich mal die Ausgangssituation vorknöpfen: Als Wil Mason eines schönen Morgens die Augen aufschlägt, wird ihm sofort klar, daß hier irgendetwas ganz furchtbar schiefgelaufen ist. Gestern abend ist er noch mit seinem Auto durch die Straßen Liverpools gedüst – was macht er dann jetzt plötzlich im Rittersaal einer Burg? Tja, genau das sollt Ihr herausfinden. Aber damit ist es nicht getan, viel wichtiger wäre es dem guten Wil, wenn ihm jemand zeigen könnte, wie er wieder heim kommt...

Wer das Geheimnis lüften will, muß sich an die Erforschung der vier umliegenden Ländereien machen. Diese Bezirke sind unterteilt in kleinere Landschaften voller Gegner, Rätsel und Einheimischer, denen man so manche wichtige Information entlocken kann. Um an solche Infos zu kommen, muß man Handel treiben oder kleine Geschenke unters Volk bringen; um sich die Gegner vom Leib zu halten, hat man einen Bogen im Gepäck. Überall wimmelt es von nützlichen Gegenständen, die darauf warten, eingesammelt zu werden: Goldmünzen, Schlüssel und Fackeln in Hülle und Fülle. Die meisten der (relativ simplen) Rätsel bestehen denn auch aus dem Finden und Abliefern von derlei Sächelchen.

Gesteuert wird unser Held über ein komfortables Maus/Icon-System: Zur Fortbewegung gibt's ein Richtungskreuz, wer sich mit Leuten unterhalten, essen, trinken oder schlafen will, kann das ebenfalls per Mausklick machen. Für den Umgang mit Gegenständen genügt es, zuerst das Befehls-Icon und dann den Gegenstand (entweder im Inventory oder direkt am Screen) anzuklicken. Bis hierher also nichts aufregend Neues, auch die recht hübsche 3D-Grafik kennt man bereits aus ähnlichen Games. Aber: Jedesmal, wenn Wil einen neuen Spielabschnitt betritt, folgt eine Actioneinlage! Dann rast der Held durch eine Landschaft à la „Beast", komplett mit schießwütigen Feinden und feinem Parallaxscrolling. Als alleinstehende Action-Spiele wären diese Kampfsequenzen zwar ein bißchen dürftig, als Abwechslung zu den Rätseln sind sie aber ganz OK.

Auch die Grafik geht in Ordnung, das Intro ist gewohnt edel, die Sound-FX sind spärlich, aber stimmungsvoll. Wer allerdings nur über einen 512K-Amiga verfügt, wird sich mit nervtötenden Nachladezeiten abfinden müssen. Alles in allem ist Obitus zwar nicht der Gipfel der Originalität, aber für Nachwuchs-Abenteurer schon wegen der einfachen Handhabung ganz sicher ein Testspielchen wert. (Kate Dixon)

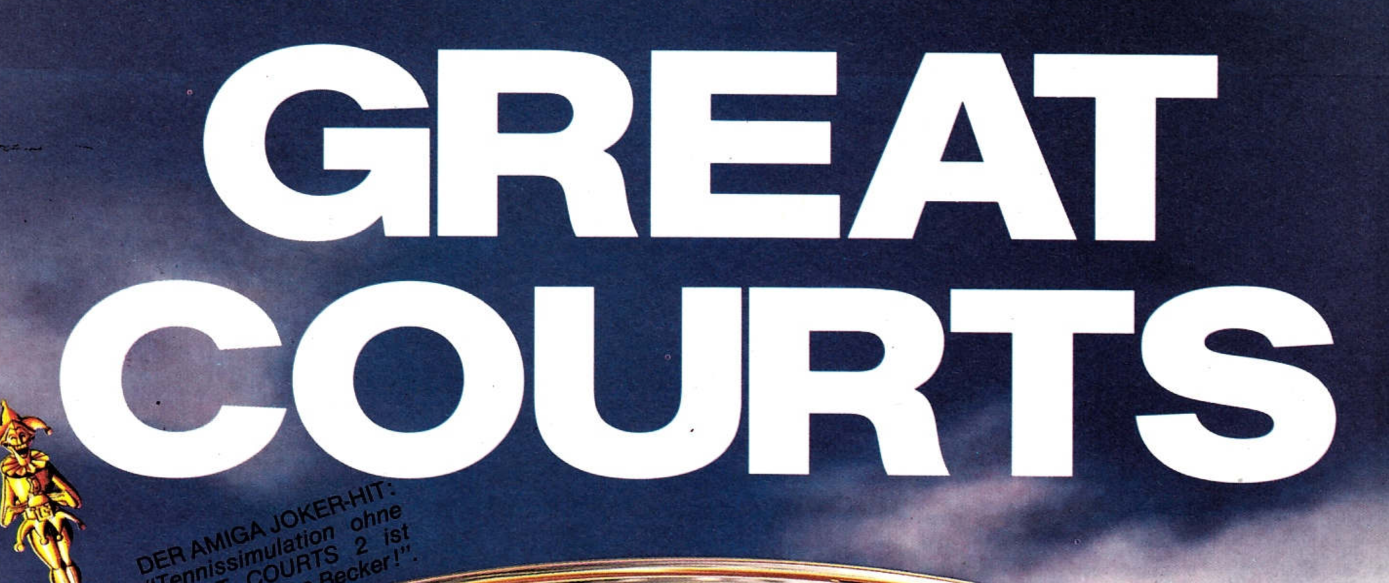


Obitus

Grafik:	75%
Sound:	64%
Handhabung:	80%
Spielidee:	63%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	73%

Für Anfänger
Preis: ca. 109,– DM
Hersteller: Psygnosis
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Drei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt. In der Verkaufsversion gibt's natürlich deutsche Bildschirmtexte sowie eine deutsche Anleitung.



DER AMIGA JOKER-HIT: "Tennissimulation ohne GREAT COURTS 2 ist wie Boris ohne Becker!".



DIE HERAUSFORDERUNG !
GREAT COURTS 2
WIRD SIE IN
DEN TENNISHIMMEL SCHICKEN !

- ÜBERWÄLTIGENDE GRAFIK UND SOUNDEFFEKTE
- WÄHLEN SIE IHREN SPIELER, MANN ODER FRAU !
- BESTREITEN SIE NEUE TURNIERE (DAVIS CUP...)
- SPIELEN SIE EINZEL ODER DOPPEL
- FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT

HOTLINE – 02101 / 637 57
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.

Name
Straße
PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2

UBI SOFT
Entertainment Software

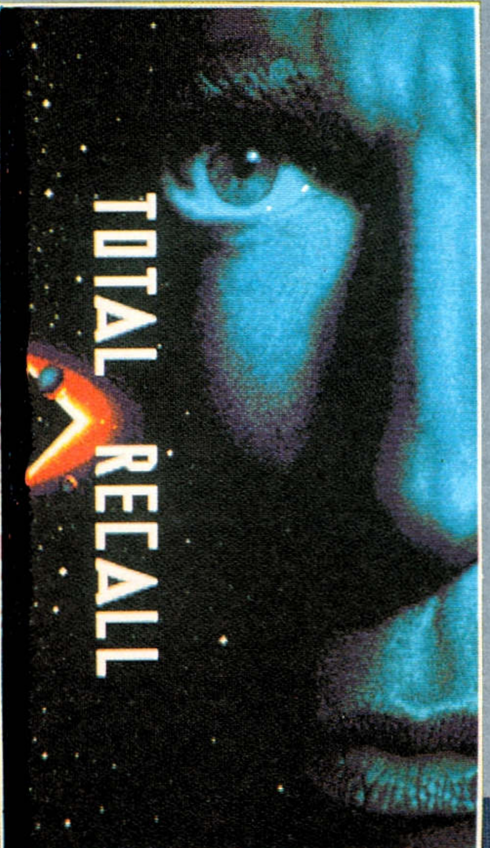
Vertrieb :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D.4044 KAARST 2
Karasoft/Thali

Zusammen müßten sie eigentlich ein unschlagbares Team ergeben: Ocean als Spezialist für Filmumsetzungen, und Arnold Schwarzenegger, der wohl erfolgreichste Muskelprotz aller Zeiten. Oder vielleicht doch nicht?

Die ersten Filmlizenzen von Ocean („Knight Rider", „Street Hawk", „Miami Vice") waren zwar nichts Berühmtes, aber in letzter Zeit sind aus Manchester fast nur noch gute Umsetzungen gekommen – man denke nur an „Batman", „The Untouchables" oder „Robocop 2". Auch mit Arnold gibt's mittlerweile haufenweise Computerspiele, das Problem bei ihm ist bloß: in seine Filme kommt man häufig erst ab 18 Jahren rein, und die meisten seiner Games darf man sich (nach Meinung der BPS) überhaupt nicht anschauen. Soweit wird's aber bei der totalen Erinnerung wahrscheinlich nicht kommen, denn Arnie wurde diesmal recht soft versoftet. Total Recall erinnert eher an ein Actionadventure als an ein blutrünstiges Shoot 'em up, obwohl natürlich schon fleißig geballert wird.

Die Hintergrundgeschichte entspricht naheliegenderweise im wesentlichen der Filmhandlung: Wir schreiben das Jahr 2084, die Erde hat gerade den Dritten Weltkrieg überstanden, der Mars wurde kolonisiert, und der Held hat schlecht geträumt. Genauer gesagt, wird er von Erinnerungen verfolgt, die befürchten lassen, daß er gar nicht der Mann ist, für den er sich hält. Um dem Geheimnis seiner Identität auf die Spur zu kommen, fliegt er zum Mars und ... Um es kurz zu machen, es geht darum, worum es immer geht: Man muß alle Bösewichte killen, eine verfolgte Unschuld weiblichen Geschlechts retten und den Planeten vor dem Untergang bewahren.

Im Spiel selbst darf sich Arnold dann überwiegend als Sammler und Jäger betätigen: Verschiedene Gegenstände (Aktenkoffer, Ausweise, Masken, usw.) müssen eingesammelt werden, um in den nächsten Level zu gelangen, andere bringen frische Energie, zusätzliche Munition und ähnliche Extras mehr. Zum Jagen gibt's natürlich auch genug: Schon in der allerersten Plattformwelt (fünf Level insgesamt) tauchen mehr Marsmännchen auf, als man auf dem ganzen Planeten vermutet hätte. Die Kerle sind übrigens nicht einmal grün, auch nicht besonders intelligent, aber halt wahnsinnig zahlreich. „Robocop 2" war schon ziemlich schwer, aber im Vergleich wirkt es wie ein gemütlicher Sonntagsspaziergang – da helfen selbst die fünf Continues nicht mehr viel ...



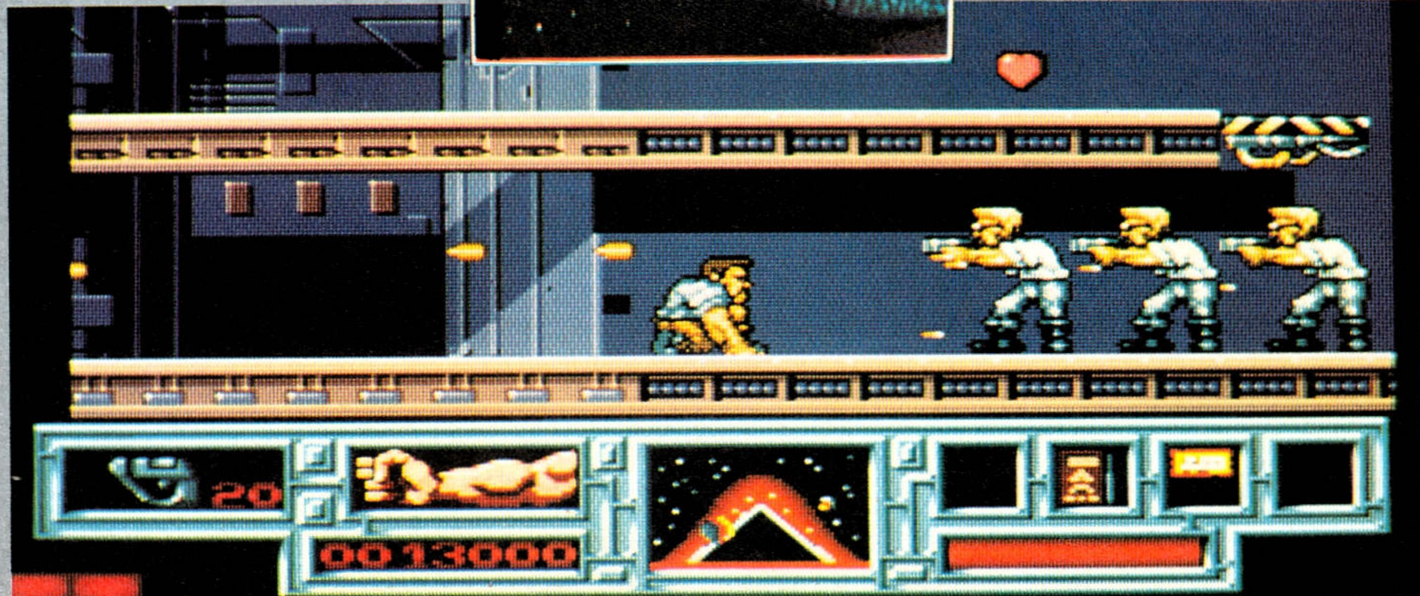
Dazu ist das Gamedesign nicht sonderlich geglückt; man fährt halt mit dem Lift von Plattform zu Plattform, klaubt alles auf, und wenn Gegner kommen, läuft man am besten davon – das klappt viel besser als kämpfen! Trotzdem ist Total Recall kein totaler Reinfall, denn die Grafik ist sehr detailreich und hübsch (bloß das Helden-Sprite ist schrecklich unproportioniert), das Scrolling funktioniert tadellos, und die Musik ist ein „echter Whittaker"; sie kommt sogar erstaunlich nahe an den Film-Soundtrack heran. Auch die Joysticksteuerung ginge durchaus in Ordnung – wenn nur der Schwierigkeitsgrad nicht so elend hoch wäre ... (mm)

Total Recall

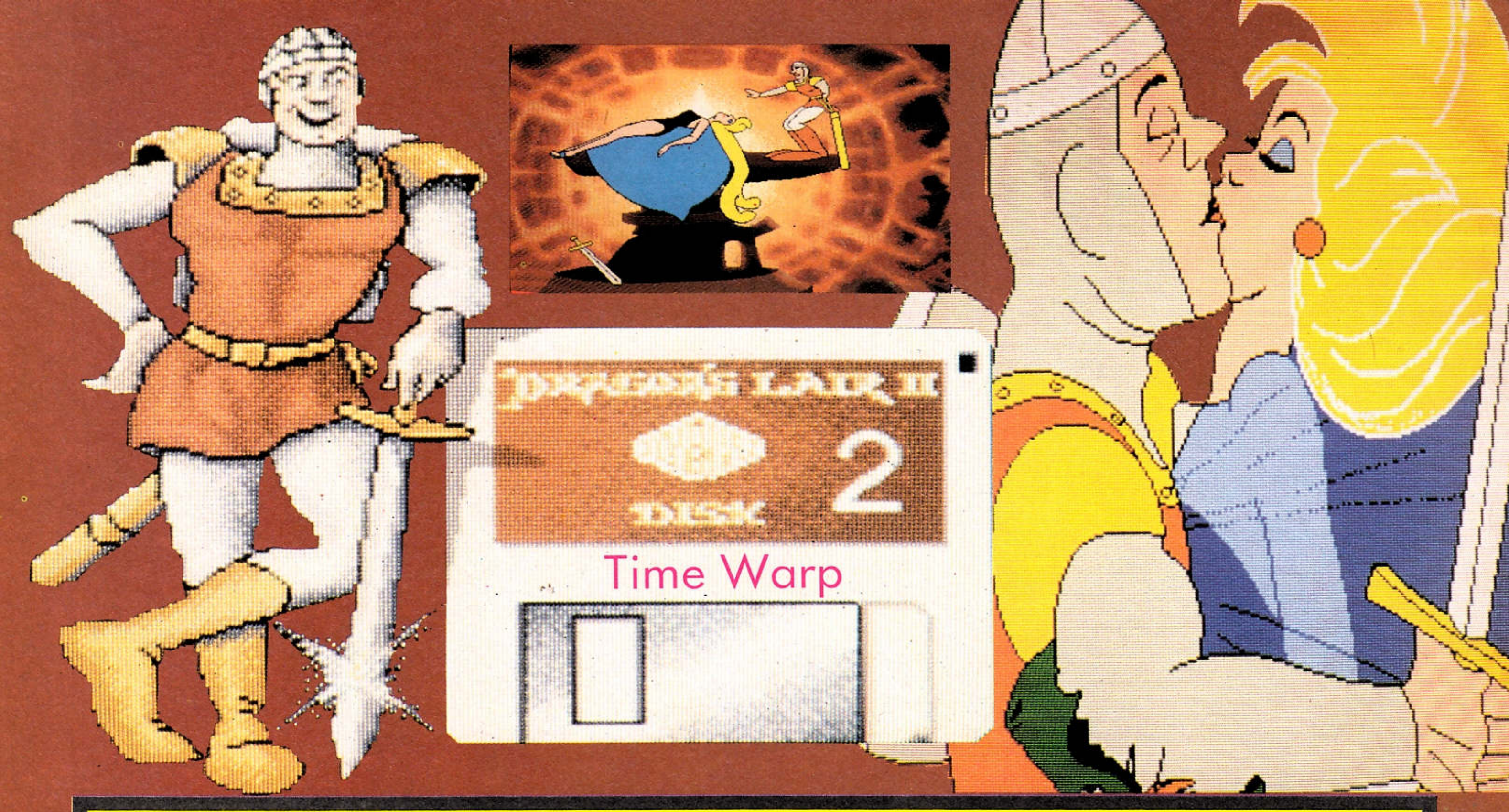
Grafik:	75%
Sound:	84%
Handhabung:	63%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	53%
Red. Urteil:	62%

Für Experten
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disks, deutsche Anleitung. Läßt man das Game längere Zeit gepaust, erscheinen lustige Kommentare am Screen.




TRANS WORLD
...Das Ziel erreichen...
TRANS WORLD – ein gut durchdachtes Konzept zu einem hervorragenden Spiel ausgearbeitet. In auffälligem Design und excellenter Spielbarkeit präsentiert sich eine Wirtschaftssimulation der gehobenen Klasse.
Screenshots: Amiga
AMIGA
ATARI ST
BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.
STARBYTE
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
C 64 DISK
PC 3½/5¼
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel 0234/680460, Fax 0234/680497



Tari, tara – Ritter Dirk ist wieder da! Sullivan Bluth und ReadySoft präsentieren ein neues Grafik-Wunder aus der Dragon's Lair Serie. Wir verraten Euch exklusiv, ob auch diesmal wieder Staunen vor Spielen geht, und lüften das Geheimnis, warum der dritte Teil der Saga eigentlich der zweite ist ...

Geheimnisse haben natürlich Vorrang, wir wollen Euch da nicht lange auf die Folter spannen. Jedermann weiß doch, daß Teil zwei der aufwendigen Ritterspiele „Escape from Singe's Castle" hieß und vor knapp einem Jahr für den Amiga veröffentlicht wurde – weshalb soll also jetzt plötzlich Time Warp die Fortsetzung des klassischen Laser-Disk-Automaten sein? Nun, dafür gibt es sogar zwei Gründe: Erstens war „Escape ..." eine Sammlung jener Level, die zwar in der Arcade-Vorlage enthalten waren, in der Amigaversion aber fehlten, während Time Warp komplett neue Abenteuer des wackeren Ritters zu bieten hat. Und zweitens zeichnete für „Escape ..." Visionary Design verantwortlich, während Time Warp wieder von den Vätern der Urversion herausgebracht wird, nämlich ReadySoft. Vermutlich liegt's daran, daß der Star-Programmierer Randy Linden sich mit ReadySoft überworfen hat, weshalb diesmal Simon Douglas und David Foster den Ritter ins digitale Leben zurückgerufen haben. Ob die Jungs ihre Sache gut gemacht haben, verraten wir Euch gleich, zuerst wollen wir aber mal einen Blick auf die Story werfen ...

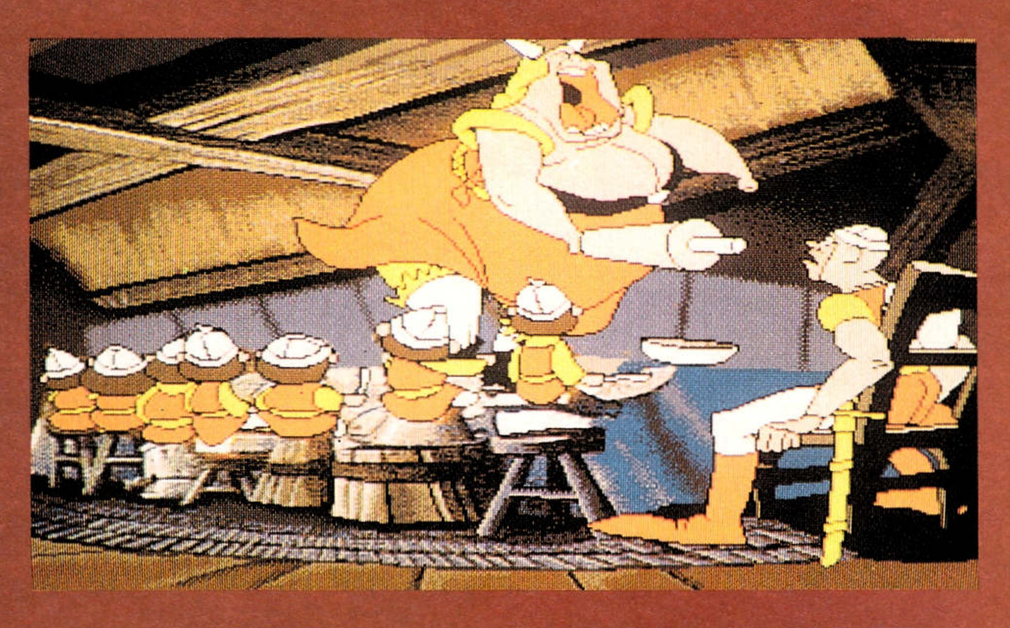
Es kann der bravste Ritter nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbars-Zauberer nicht gefällt. Dabei hatte es sich Dirk schon so hübsch gemütlich gemacht: Nachdem er in seinen letzten Abenteuern die schöne Prinzessin Daphne aus den Klauen des Drachen Singe errettet hatte, haben sich die beiden etwas näher kennengelernt und dabei haufenweise kleine Dirks fabriziert. Nun hat aber der üble Magier Mordroc ein Auge auf die holde Daphne geworfen und entführt die Jungfer ein zweites Mal, um ihr die Ehe anzutragen. Daß sich Daphne schön langsam zur hauptberuflichen Geisel entwickelt, gefällt weder unserem Helden, noch seiner beleibten Schwiegermutter, die ihm daraufhin mächtig Beine macht! Also begibt sich Dirk erneut auf Befreiungs-Tournee, in deren Verlauf er wieder etliche Kämpfe zu bestehen hat, die sich auf insgesamt sechs Disketten verteilen.

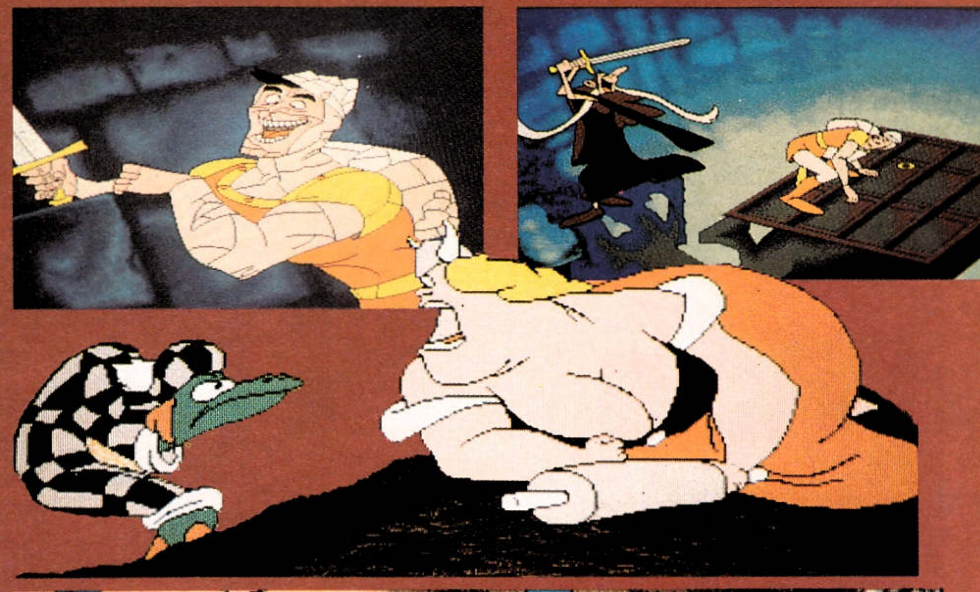
Diesmal bekommt es der Jüngling mit dem langen Schwert unter anderem mit einer original schottischen Seeschlange, tanzenden Totenköpfen, Flugsauriern, Centauren und sogar Engelchen zu tun, ehe er die Angebetete mit einem Kuß aus dem Todesschlaf erwecken darf, in den der häßliche Mordroc sie versetzt hat (immer noch besser, als mit dem Kerl verheiratet zu sein ...). Ja, unterwegs findet er sich sogar kurzfristig im Garten Eden wieder, wo ihn ein Schlangenpärchen mit dem bewußten Apfel in Versuchung führt! Womit wir eingefleischten Dirk-Fans schonmal eine Sorge nehmen können: In Sachen Präsentation steht Time Warp seinen Vorläufern um nichts nach, wieder meint man, vor einem Zeichentrickfilm zu sitzen anstatt vor einem Computerspiel. Fast jeder Level ist bunter als der vorhergegangene, und auch die umwerfenden Animationen sind immer noch allererste Sahne. Und natürlich stirbt nach wie vor kein Held so unterschiedlich und so schön wie Dirk! Hinzu kommt, daß man im Gegensatz zu „Escape ..." diesmal nicht mit Soundeffekten und digitalisierter Sprachausgabe gespart hat – Time Warp fügt sich nahtlos in die Reihe der Bluth-Spiele ein, sei das nun „Dragon's Lair" oder „Space Ace".

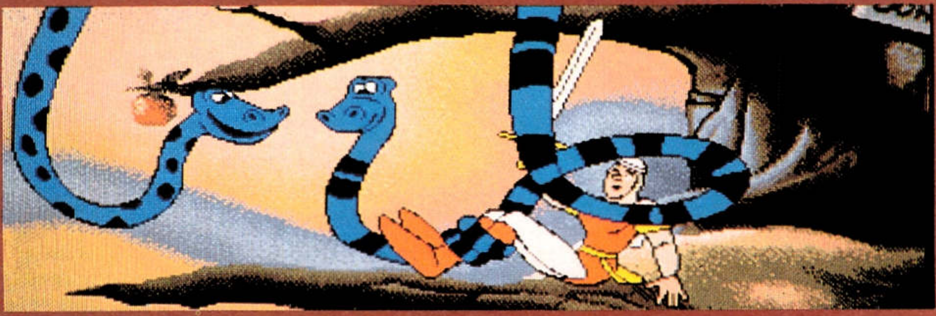
Leider gilt diese Feststellung auch für das Gameplay (soweit man bei diesen Spielen überhaupt von Gameplay sprechen kann ...). Erneut beschränkt sich die Aufgabe des Spielers auf das Herausfinden der richtigen Kombination von Joystickbewegungen für jeden Abschnitt; mehr als ein paar mal links, rechts oder Feuer wird pro Level aber nicht verlangt. Ganz besonders schade ist, daß man nun wieder auf die hübschen Zusatzoptionen verzichten

muß, die bei „Escape . . ." die Motivation zumindest über eine gewisse Strecke retten konnten. Im Klartext: Es gibt keinen Übungsmodus mehr und keinen „Helper" (die nützlichen Richtungspfeile), lediglich eine Save-Funktion. Bei Time Warp bekommt man seine drei Bildschirmleben, alle 10.000 Punkte eins dazu und damit basta. Positives gibt es hinsichtlich der Spielbarkeit also kaum zu vermelden, außer vielleicht, daß das Game mindestens so lang ist wie seine Vorgänger, daß es eine Pause-Funktion hat, und daß sich die Ladezeiten in erstaunlich gut erträglichen Grenzen halten – zumindest solange man ein Megabyte in seinem Amiga hat.

Kein Wunder also, wenn sich auch das Fazit kaum von dem unterscheidet, was uns auch schon zu den Vorläufern eingefallen ist: Unbedingt zulegen sollte sich das Spiel, wer
a) ohnehin ein Dragon's Lair Fan ist
b) seinen Freunden zeigen will, was so ein Amiga alles am Kasten hat
c) auf Mega-Grafik steht und genügend Kohle übrig hat
Der Rest der Menschheit wird mit Time Warp wohl nicht allzu viel Freude haben, zumal die Sache recht flott durchgespielt ist und dann alsbald in der Diskettenbox vergammelt. Für knapp 120 Märker erhält man hier mal wieder ein spielbares Demo mit viel Präsentations-Power und arg wenig Gameplay – nicht mehr, aber auch kein bißchen weniger! (ml)







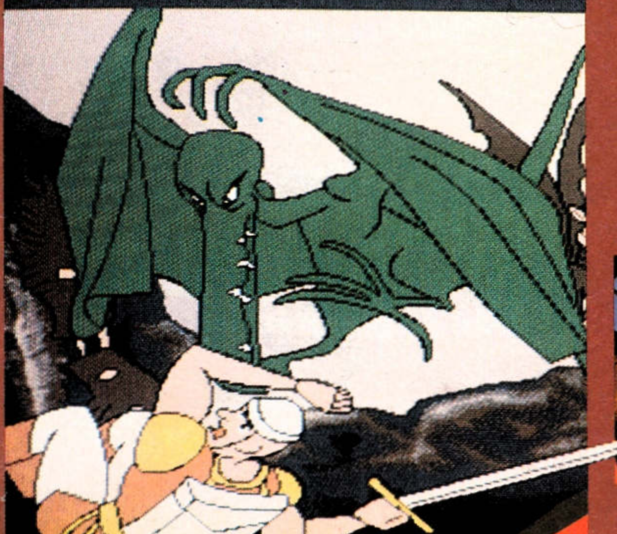


Dragon's Lair II: Time Warp

Grafik:	98%
Sound:	94%
Handhabung:	55%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	27%
Preis/Leistung:	28%
Red. Urteil:	51%

Für Anfänger
Preis: ca. 119,– DM
Hersteller: ReadySoft
Bezug: Software 2000

Spezialität: Ein Zweitlaufwerk und 1MB sind zwar nicht unbedingt erforderlich, aber sehr empfehlenswert! Der Sound kann abgeschaltet werden, die Sprachausgabe ist komplett in englisch. Auch mit Tastatur spielbar.









CAR·VUP

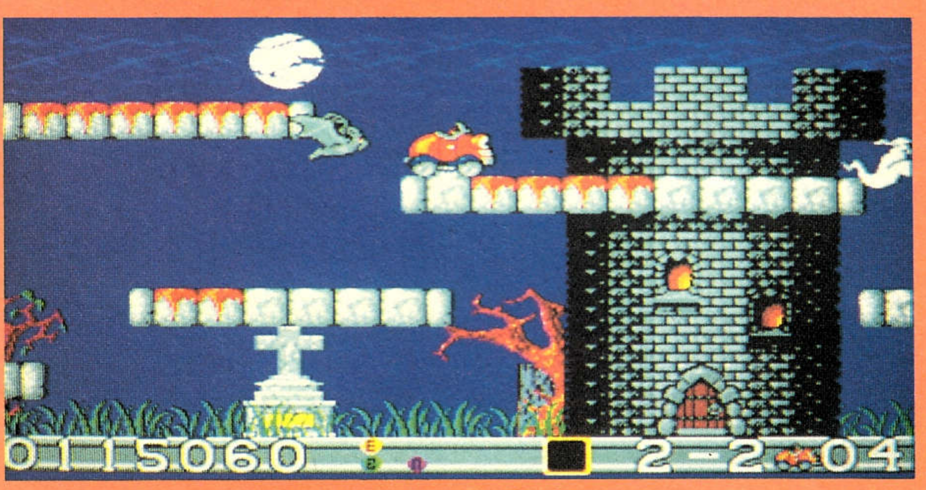
Beim Stichwort Auto denkt man ja zuerst mal an Simulationen oder flotte Bildschirm-Rasereien. Im vorliegenden Fall handelt es sich dagegen um ein Plattformspiel reinsten Wassers – nur halt mit einem Töff-Töff in der Hauptrolle!

Der Amiga Joker meint:
Car-Vup – das ist Fahrvergnügen auf allen Ebenen!

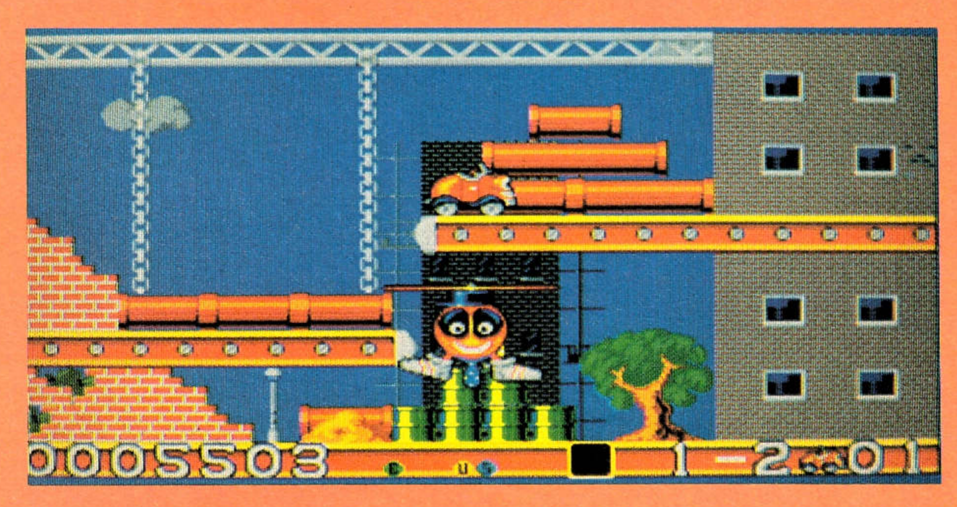
Arnie heißt der knatternde Held, er ist mit dem Muskelprotz gleichen Namens aber weder verwandt noch verschwägert. Nein, Arnie sieht mehr wie ein Trabi-Cabrio aus, nur sein breites Grinsen (wie aus der Zahnpasta-Reklame) erinnert ein wenig an den Namensvetter. Und noch etwas haben die beiden gemeinsam – wenn man ihre Freunde entführt, werden sie furchtbar sauer! Genau das ist hier auch passiert, und Klein-Arnie ist natürlich gleich der Kühler übergekocht vor Ärger: Wutentbrannt tuckert er los, um seine Kumpels aus den Klauen des Obermieslings Captain Grim zu befreien. Aber keine Angst, jetzt kommt keine Schrottplatz-Schlacht, ja nicht mal eine wilde Verfolgungsjagd, hier geht's eher zu wie bei „Bubble Bobble" oder „Rainbow Islands" – also relativ friedlich.

Acht Level, die nochmals in 48 Unterlevel unterteilt sind, muß Arnie durchqueren und dabei jeweils alle Plattformen befahren (je nach Level werden sie dadurch umgefärbt, begradigt etc.). Alle Abschnitte haben ihre eigene Thematik, so sieht man im ersten eine Baustelle, der zweite ist im Gruseldesign gehalten, der siebte spielt im Wilden Westen usw. Dazwischen sind Bonuslevel und animierte Zwischensequenzen mit den befreiten Freunden eingestreut. Selbstverständlich treiben sich auf den Plattformen diverse Gegner herum, folglich gibt es auch Extrawaffen, wie Granaten, Freezer, Smartbombs usw. (normalerweise ist Arnie allerdings unbewaffnet). Außerdem müssen Früchte und Buchstaben aufgesammelt werden, die Bonuspunkte oder ein Extraleben bringen. Schafft man einen Level innerhalb des Zeitlimits, wird man mit dem Hubschrauber abgeholt, schafft man's nicht, kommt der „Turbo Demon" und macht einem die Hölle heiß.

Bei der Grafik hat man so ziemlich alles herausgeholt, was bei einem solchen Plattformspiel überhaupt drin ist: Sie ist farbenfroh, exzellent animiert und scrollt perfekt in mehreren Ebenen. Auch soundmäßig kann man sich nicht beklagen; der Titel-Track ist zwar recht dezent, dafür sind die Effekte und die Musik während des Spiels umso besser gelungen. Die Steuerung funktioniert ebenfalls einwandfrei, durch die intelligente Joystickbelegung kommt man sehr schnell mit den (drei) verschiedenen Sprungarten zurecht. Einen klitzekleinen Makel hat der originelle Geschicklichkeitstest aber doch: Am Ende einer Plattform fällt Arnie nicht herunter, sondern dreht automatisch um, wenn man den Absprung nicht rechtzeitig schafft. In hektischen Situationen (Stau, Nebel, viele Gegner...) führt das leicht zu Panikreaktionen des Spielers. Aber ansonsten ist Car-Vup wirklich ausgezeichnet, vielleicht nicht ganz so schön wie „Rainbow Islands" – aber fast! (mm)



Arnie im Gruselland



Der rettende Hubschrauber



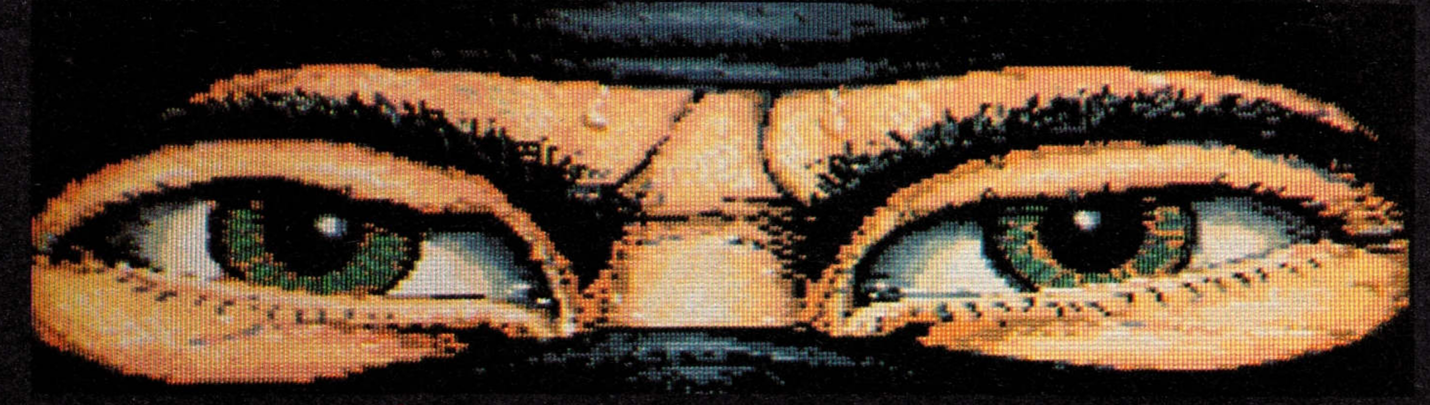
Car-Vup

Grafik: 76%
Sound: 78%
Handhabung: 75%
Spielidee: 80%
Dauerspaß: 82%
Preis/Leistung: 79%
Red. Urteil: 82%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Core Design
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Die Highscores wurden bei unserer Vorabversion noch nicht gesaved, kurze Ladezeiten.



SIE TRAFEN SICH IM LABOR...
ES WAR LIEBE AUF DEN ERSTEN BLICK!
ABER IST CHIP MANN GENUG, UM IN MELINDAS CLUB AUFGENOMMEN ZU WERDEN?
CHIPS CHALLENGE
Chip hat sich Hals über Kopf verliebt, aber um das Herz der genialen Melinda zu gewinnen, steht er einer großen Herausforderung gegenüber.
LEVEL 003 TIME: 070 CHIPS LEFT: 004
Screen shot from Atari ST version.
144 wahnsinnige und armverrenkende Levels von Geschicklichkeit stehen zwischen ihm und seiner Mitgliedschaft des BIT BUSTER CLUBS.
Ist er mal dabei, dann kann er Melindas Herz gewinnen, und sie können zusammen die Technologie integrieren.
• 144 total verblüffende Levels.
• Zahlreiche Fallen und Scheusäler.
• Ein erregender Test der geistigen Gewandtheit.
• Eine absolute Probe des Geschickes.
• MACHT 100% SÜCHTIG!
Die Screenshots sind nur für den Spielablauf bezeichnend. Sie sind keine Wiedergabe der tatsächlichen Screen-Grafiken, die sich, je nach Computerspezifikation, in ihrer Qualität und Erscheinung erheblich unterscheiden können
U.S. GOLD®
ERHÄLTLICH FÜR:
CBM 64/128, Amstrad, Kassette & Disk, Spectrum Kassette, Atari ST, Amiga & PC.
© 1990 EPYX Inc. Alle Rechte vorbehalten. EPYX ist ein eingetragenes Warenzeichen, Nummer 1195270.
U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England.



Im Musikgewerbe sind Remixes ja schon längst an der Tagesordnung – aber wer hätte gedacht, daß man so etwas auch mit Ninjas machen kann?

NINJA Remix



Nie kann man sich mal in Ruhe umsehen!



Der Amiga Joker meint:
Ninja Remix ist Asien-Action wie in alten Zeiten!

1987 war das Geburtsjahr eines absoluten Megaklassikers auf dem C 64, damals brachte System 3 das erste „Last Ninja" Spiel heraus. Es stellte hinsichtlich Grafik, Sound und Gamedesign alles bisher Dagewesene in den Schatten – doch Amiga-Ninjas warteten vergeblich. Stattdessen bekamen die Freunde der „Freundin" eine total verunglückte Konvertierung des Nachfolgers „Last Ninja 2" serviert! Um den dadurch stark lädierten Ruf der alten Schattenkämpfer wieder aufzupolieren, hat man sich bei System 3 nun doch noch entschlossen, eine Amigaversion des ersten Teils nachzuschieben. Damit dabei auch ja nichts schiefgeht, wurde für die Umsetzung Eclipse beauftragt, also dieselben Leute, die bereits „Wings of Death" gemacht haben. Soweit so gut, wenden wir uns mal der Story zu:
Der Shogun Kunitoki hat in einem beispiellosen Vernichtungsfeldzug alle Ninjas niedermetzeln lassen, um an ihre sorgfältig gehüteten Schriftrollen zu gelangen. Einen hat er allerdings übersehen – den jungen Armakuni. Dieser zieht jetzt los, um den bösen Shogun zu vernichten, wohlwissend, daß das Weiterbestehen der Ninja-Kultur einzig und allein von ihm abhängt. Seine Rachetournee führt ihn durch die Wildnis, ein Gebirge, den Palastgarten und etliche Dungeons bis ins Innerste des Palastes, wo die endgültige Abrechnung wartet. Es wimmelt zwar an allen Ecken und Enden von Gegnern, Hindernissen und unangenehmen Überraschungen, aber schließlich sagt schon eine alte Überlieferung, daß Ninjas drei Leben haben – und wenn sie einen Apfel aufsammeln, gibt's noch eins dazu.
Grafik und Sound sind, von Kleinigkeiten abgesehen, ganz ausgezeichnet gelungen: Die Musik ist eine fetzige Aufbereitung des Originalthemas, und die Optik wird von Szene zu Szene schöner – in dieser Hinsicht steht der Remix der ursprünglichen Version nicht nach. Nur daß bei 512K vor jedem Screenwechsel kurz nachgeladen wird, stört etwas, wenn auch nicht allzusehr. Etwas mehr Mühe hätte man sich allerdings mit der Handhabung geben können: Die Steuerung ist nicht mehr ganz so exakt wie seinerzeit am 64er, vor allem das Aufnehmen von Gegenständen ist noch schwieriger geworden. Aber nach einer gewissen Zeit kommt man trotz der leichten Überbelegung des Sticks ganz gut zurecht. Überhaupt spielt sich die Sache sehr fair, man kann mit allen Gegnern ohne Energieverlust fertig werden, einzig das Gelände ist manchmal recht tückisch.
Auch sind einige Verbesserungen gegenüber dem Original festzustellen, beispielsweise lassen sich nun Spielstände abspeichern. Alte Ninja-Veteranen können also getrost die Wurfsterne aus der Mottenkiste holen – der Remix ist zwar nicht das Überspiel von einst, hat aber genügend Ninja-Power, um einen das schauderhafte „Last Ninja 2" vergessen zu lassen! (mm)



Ninja Remix

Grafik:	72%
Sound:	83%
Handhabung:	66%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	64%
Red. Urteil:	75%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: System 3
Bezug: International Software

Spezialität: Drei Disketten, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Deutsche Anleitung mit wertvollen Tips zum Spiel.





Bei uns ist's Fasching, im Norden ist's Karneval, und ganz allgemein ist's höchste Zeit für eine neue Mailbox. Michael und sein Editorial haben nämlich durchaus recht: So flache Witzchen, wie man sie jetzt wieder in den Büttreden zu hören bekommt, können wir auch selber machen! Und wenn wir uns alle ein bißchen Mühe geben, kommen wir sogar ohne Kapelle und Tusch aus...

Prosoccer 2190

Grafik: Punkt, Punkt, Komma, Strich
Sound: Pfeif, Tank, Bum, Trap, Trap
Handhabung: Stick ist zu schade
Spielidee: 3000 vor Christus
Dauerspaß: Diskette einlegen, Diskette herausnehmen und wegwerfen
Preis/Leistung: ja/nein
Der Joker meint: Ich häng mich auf...
...was Christian Peters aus Passau noch mit einer passenden Zeichnung unterstreicht (die wir Euch leider vorenthalten müssen – sorry).

Kurz, knackig, treffend – „Prosoccer 2190" ist ja nun wirklich ein sch...lechtes Spiel. Daher ist es auch mit Rekordgeschwindigkeit in der Leser-Flop-Parade gelandet, Du steht also mit Deiner Meinung ganz und gar nicht alleine da!

Computer-Lexikon

1 Bit: bekanntes Pils aus der Eifel
1 Byte: 8 Bits
1 Kilobyte: ca. 16,4 Hektoliter Bit
Bildschirm: Regenschutz mit Springer-Reklame
Bus: öffentliches Verkehrsmittel
Commodore: Offizier der Luftwaffe
Chip: frittierte Kartoffelscheibe, Zahlungsmittel im Casino
CPM: christliche parlamentarische Minderheit
CPU: christliche parteiische Union
Datei: Ei mit Legedatum
EDV: Ende der Vernunft
File: Gegenteil von wenig
Hardware: Granit, Diamant, 8-Minuten-Ei
Software: Gummibärchen, Softeis, 3-Minuten-Ei
Monitor: politisches Fernsehmagazin
Schnittstelle: Wurst- oder Käsetheke, Friseur
Mikroprozessor: sehr kleiner Staatsanwalt
ROM: europäische Hauptstadt
Lichtstift: Elektrolehrling
Interface: Fahndungsfoto von Interpol
Festplatte: gibt's beim Partyservice
Neben diesem kleinen Geschenk wollte ich noch einen Vorschlag machen: Wie wäre es wohl, wenn Ihr im Know How etwas kleiner schreibt. Ihr hättet viel mehr Platz, Fragen zu den einzelnen Games abzudrucken... meint unser treuer Leser Marcus Rudolph

Langsam entwickelt sich der Joker zu einer ernsthaften Konkurrenz für den großen Brockhaus: Dein Computer-Lexikon, unser Computer-Lexikon und Dr. Freak mit seinem Szene-Lexikon – alles in einer Ausgabe! Bei soviel geballtem Wissen darf nicht verheimlicht werden, daß Dein Nachschlagewerk das mit Abstand originellste ist. Deshalb solltest Du auch mal nachschlagen, und zwar im Know How – denn Lösungen mit Überlänge drucken wir doch eigentlich immer in kleinerer Schrift ab. Oder ist Dein Vater vielleicht Augenarzt, weil Du von den Minibuchstaben gar nicht genug bekommen kannst?

Der Preis ist Scheiß!

Bis jetzt habt Ihr von mir ja eigentlich kaum was gehört – bis auf die Preisausschreiben ehrlich gesagt, gar nichts. Aber irgendwann muß auch ich meinen Senf dazugeben, und dieser Zeitpunkt ist jetzt.
Mit dem Joker bin ich rundum zufrieden, lediglich die Werbung nimmt zu – der einzige Störfall. Auch die Listen der einzelnen Händler von Computerspielen sind mehr geworden. Und damit sind wir beim eigentlichen Grund dieses Briefes. Ich habe im Joker einen Test zu „Dino Wars" gelesen, danach wollte ich mir dieses Spiel bestellen. Dafür mußte ich genau 74,95 DM hinlegen, ich habe direkt beim Hersteller (Magic Bytes) bestellt. So weit, so gut! Letzten Freitag habe ich mir den neuen Joker gekauft. So weit, auch noch gut. Dann beginne ich zuhause gemütlich zu lesen, und da kommt auch schon der Hammer: Ich entdecke eine Anzeige der Firma Bachler. Und was steht dort? Dino Wars für 49,95 DM!!! Mit Versandkosten 54,95 DM!!!! Ahhhhhh!!
In diesem Augenblick wußte ich nicht, was ich zuerst machen sollte. Wie kann es sein, daß ein Game beim Hersteller 20 Steine mehr kostet als bei irgendeinem Versandhändler? Wie kann es sein???? Ehrlich gesagt, bin ich ziemlich wütend und verzweifelt zugleich. Bitte antwortet schnell und sagt mir auch, ob Ihr Blood Money in irgendeiner Eurer Ausgaben getestet habt. Wenn ja, in welcher?
will Jörg Feist aus Lage wissen

Wir verstehen Deine Wut und teilen Deine Verzweiflung, nur helfen können wir Dir beim besten Willen nicht. Die Preisgestaltung der einzelnen Hersteller und Anbieter wird auch uns auf ewig ein Buch mit sieben Siegeln bleiben, so unterschiedlich sind die Angebote von Ort zu Ort und Firma zu Firma. Die im Heft abgedruckten Preise beziehen sich daher auch immer nur auf die angegebene Bezugsquelle – anders wäre das gar nicht machbar!
Und noch ein Tiefschlag: „Blood Money" kam einige Zeit vor dem ersten Joker heraus; wir haben das Game also nie getestet. Damit Du jetzt nicht völlig in Verzweiflung versinkst, haben wir extra für Dich in dieser Ausgabe etwas weniger Werbeseiten untergebracht. Na, getröstet?

Trickreich

So, jetzt will ich auch mal was sagen – in Eurer neuesten Ausgabe (AJ 1/91) habt Ihr Dave aus Bremen erklärt, daß Dr. Freak (blöder Name) Nachahmern keine Chance gibt. Dies ist aber nicht richtig. In einer älteren Ausgabe gab es mal einen Bericht über „manipulierte" Briefmarken. Diesen Trick habe ich ausprobiert und siehe – er klappte. Solange, bis ich einen besseren fand. Ich bin ein Swapper und finde das Argument, daß Software zu teuer ist und deshalb raubkopiert wird,

schon ziemlich abgelutscht, aber es stimmt nunmal. Früher habe ich Eure Zeitschrift sehr gerne gelesen, bis ich die Spiele schon alle hatte, bevor sie in Eurem Mag besprochen wurden. Außerdem finde ich es interessant, Tauschpartner in mehr als 15 verschiedenen Ländern in drei bis vier Kontinenten zu haben...
findet Darius aus Wiesbaden

Lieber Darius, wir wollen es mal so formulieren: Da Du so gut im Aufspüren nachahmenswerter Betrügereien bist, solltest Du unbedingt den Fernseher einschalten, wenn wieder „Vorsicht Falle“ mit Ede Zimmermann läuft – vielleicht besuchen wir Dich später sogar mal im Knast... Und noch etwas: Wir sind hier alle der felsenfesten Überzeugung, daß Ferraris zu teuer sind. Wäre es jetzt Deiner Meinung nach angebracht, wenn wir uns welche klauen würden? Internationale Tauschpartner hin, Raubkopien, die man noch vor Erscheinen des Originals besitzt, her – es hilft doch alles nix: Illegal ist nunmal illegal!

Handelsbeziehungen

Zuerst ein dickes Lob, Ihr seid echt einste Sahne (nicht erste Sahne!!)! Aber:
1. Das Facelifting der Bewertungsköpfe ist Euch leider nicht gelungen!
2. Bekommen neuerdings Games, die insgesamt mit 85% bewertet wurden, keinen Hit mehr (AJ 11/90, Seite 64, Vaxine)? Oder habt Ihr einfach vergessen, den Hit mit abzudrucken? Eine Schande für Euer Superheft!
3. Anwendungsprogramme fehlen in Eurer PD-Box völlig. 1,5 Seiten wäre das mindeste – nicht immer bloß Spiele...
4. Woher wißt Ihr eigentlich das, was im Szene-Bericht steht? Handelt Ihr mit Crackern, oder was? Ich würde mich nicht wundern, wenn es Euer Heft plötzlich nicht mehr gäbe, weil Euch die Polizei bei einer Razzia beim Handeln mit einem Cracker erwischt hat.
Das war's eigentlich auch schon, Greetings to all Amiga-Users in the world
sendet Jan Pastors aus Hamburg

Man dankt für's Lob, und schon geht's los:
1. Geschmackssache
2. Also, wirklich: Für den vergessenen Hit zu „Vaxine“ haben wir uns doch bereits im Betriebsgeheimnis der Dezember-Ausgabe entschuldigt!
3. PD-Utilities? Aber bitte, aber gerne – ein Blick in die aktuelle PD-Box genügt!
4. Rührend, daß Du so um unser Wohlergehen besorgt bist! Es gibt aber gar keinen Anlaß: Wir „handeln“ (was immer Du damit meinen magst) natürlich nicht mit Crackern, aber reden tun wir schon mit ihnen. Und das ist ja schließlich nicht verboten...

Is was, Doc?

Hallo, na, wie geht's? Ich hab da ein paar Fragen, die Du hoffentlich beantwortest:
1. Wie lange dauert es durchschnittlich, bis ein Programm gecrackt ist?
2. Wie genau funktioniert so ein Kopierschutz?
3. Steht es in Aussicht, daß das Raubkopieren in Zukunft legalisiert wird (wie bei den Schallplatten), und daß dann nur die Disketten etwas teurer werden?
4. Hast Du selbst schon mal gecrackt?
5. Ich kann gut verstehen, daß Ihr keine Kleinanzeigen, die auf Raubkopien schließen lassen, abdruckt. Aber wieso dürfen andere Zeitschriften sogar Anleitungen zum Umgehen des Kopierschutzes und Kommentare wie „Nichts gegen gute Beziehungen von privat“ abdrucken?
erkundigt sich Kuddel bei Dr. Freak

Natürlich sollst Du Deine Antworten bekommen, wenn sie auch kaum so ausführlich

ausfallen werden, wie Du Dir das vielleicht erhoffst:
1. Ein Durchschnittswert ist kaum zu ermitteln, da sich manche Schutzvorrichtungen mit speziellen Programmen entfernen lassen, was dann natürlich ziemlich flott vonstatten geht; für andere muß der Cracker schon selbst Hand anlegen, was (je nach Komplexität des Schutzes) schon dauern kann.
2. Es gibt die verschiedensten Mittel und Wege, wie man ein Programm vor ungewünschter Vervielfältigung schützen kann, weshalb es auch auf diese Frage keine klare Antwort gibt.
3. Also „Raubkopieren" kann nie legal sein, sonst wäre es ja kein Raubkopieren mehr, sondern nur noch Kopieren. Aber das ist Haarspalterei, was Du meinst, ist eine Erhebung von einer Art „GEMA Gebühren" auf Leerdisketten, wie das bei Musikkassetten üblich ist. Tja, damit sieht's zur Zeit noch schlecht aus, weil es für die Softwarebranche bisher halt noch keine Organisation wie die GEMA gibt.
4. Endlich eine klare Antwort: NEIN
5. Wer sagt Dir denn, daß unsere geschätzten Kollegen das dürfen? Wenn alle Leute nur das machen würden, was sie dürfen, wäre ja die ganze Crackerei kein Thema mehr . . .

Peinlich!

Als ich Amiga Joker 12/90 gekauft hatte, bekam ich schon auf Seite 10 einen Lachanfall. Dieses Spiel, was Ihr als Z-Out bezeichnet, ist mir schon seit längerem bekannt. Also schaute ich in meine Diskettenbox. Ich stellte fest, daß Euer „Z-Out" in Wahrheit „X-Out" heißt. So ein Druckfehler ist ja sehr peinlich. Wozu druckt Ihr überhaupt das Know How? Jedes Spiel hat doch sowieso einen Trainer . . .
glaubt Marcus Niederstein

Entweder Du willst uns veräppeln, oder Du hast vergessen, den Test zu lesen, ehe Du Deinen Brief geschrieben hast. Deshalb, speziell für Dich, nochmal in aller Deutlichkeit: „Z-Out" ist der NACHFOLGER von „X-Out! Und was Deinen verfrühten Aprilscherz bezüglich der Trainer betrifft, wollen wir uns den Kommentar lieber verkneifen – sonst würde diese Antwort wohl wirklich sehr peinlich . . .

Zurück in die Zukunft

Ihr seid die Besten gewesen – das muß ich nun doch noch loswerden, nachdem ich mich eine halbe Ewigkeit nicht dazu aufrappeln konnte, Euch zu schreiben. Ihr hattet das aufsehenerregend schönste Layout (abgesehen von schnell behobenen Anfangsschwierigkeiten), hochaktuelle, vergleichsweise objektive Tests (bei denen man überhaupt nie das Gefühl hatte, daß sie „gesponsort" wären), ein gutes Bewertungssystem und überhaupt. Das ganze Drumherum stimmte einfach (Comic, Poster, Preisausschreiben, etc.).
Ich erinnere mich noch gut an die Amiga 90 – Ihr hattet dort auch einen Stand, wo ich Euch besucht habe (Ihr könnt Euch doch sicher noch an mich erinnern?). Zu der Zeit kam gerade das erste Heft (Simulationen) Eurer Sonderheftreihe heraus, das mich real begeisterte. Die folgenden waren aber zum Teil noch besser, besonders das Heft über Rollenspiele. Das war das Heft, bei dem Ihr die geniale Idee hattet, die Spielelösungen in jeweils mehreren in sich abgeschlossenen Blöcken im Heft zu verteilen – dadurch kam man nicht so leicht in Versuchung, eine Lösung komplett zu lesen, bevor man das Spiel überhaupt erworben hatte.
Damals habt Ihr aber auch etwas getan, das mich noch heute erschüttert: Ihr hattet auf der Girl-Seite jedesmal nur noch dasselbe Bild von Brigitta abgedruckt. Ab En-



de 91 blieb dann auch der Text gleich, ich habe bis heute nicht begriffen, was das wohl bedeuten sollte...
Falls Ihr diesen Brief etwas seltsam finden solltet – ich kann nichts dafür. Ich habe ihn schließlich bloß aus einem meiner alten Amiga Joker abgetippt (eins der 92er-Hefte, glaube ich).
So grüßt uns Peter Prade aus der Zukunft

Du warst unser Lieblingsleser! Deine Briefe waren stets eine willkommene Abwechslung in unserem eintönigen Redaktionsalltag. Bis, ja bis sie dann immer verworrener und unverständlicher wurden – so um den 34. September 1996 muß es gewesen sein, da stand der letzte allgemeinverständliche Satz in einem Brief von Dir. Wir hoffen, Du konntest uns zwischenzeitlich verzeihen, daß wir nach dem Schreiben mit den vielen hübschen Kommas in verschiedenen Größen und Farben Deine Einweisung in eine geschlossene Anstalt beantragen mußten. Mit Freude stellen wir fest, daß Du Dich ja nun wieder auf dem Wege der Besserung befindest – Du siehst also, es war zu Deinem eigenen Besten! Schönen Gruß auch an Deinen Stationsarzt, er kann die Elektroschocks nun ruhig wieder einstellen...

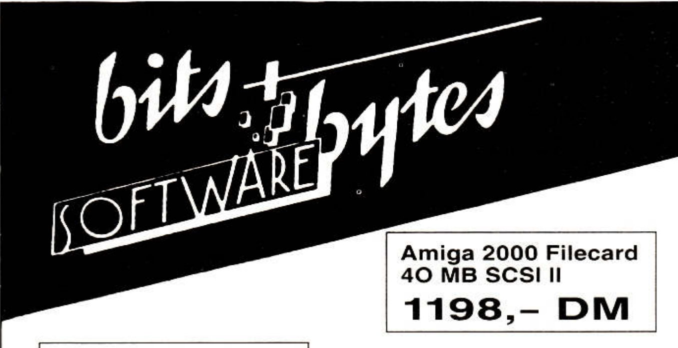
Fragen über Fragen

Zuallererst ein großes Lob, damit wir schnell zu meinen Fragen und Nörgeleien kommen können:
1. Bitte bringt doch in der nächsten Ausgabe wieder ein Spieleposter, das beidseitig farbig und voll bedruckt ist. Wer hängt sich schon sowas auf wie dieses weiße Atomino-Poster?
2. Weniger Werbung!!!
3. Wieso testen bei Euch fast nur Max Magenauer und Carsten Borgmeier die Games?
4. Der Psycho-Test war wirklich gelungen!
5. Findet Ihr nicht auch, daß die Disk-Sticker unverschämt teuer sind?
6. Wo bleibt Brork? Ohne ihn ist der Joker nur halb so viel wert!
7. Das Simulations-Sonderheft ist wirklich prima! Ihr solltet so schnell wie möglich ein zweites Heft herausbringen. Wie wärs mit einem Adventure-/Rollenspiel-Sonderheft?
8. Wieso hat Paradroid 90 bei Euch so schlecht abgeschnitten? 62% ist doch wirklich zuwenig für so ein Superspiel! Ich finde dieses Game absolut super!
9. Lohnt sich ein drittes Laufwerk extern für meinen A2000?
fragt und fragt Daniel, leider ohne Adresse, weshalb wir Dir auch Deine Bestellung nicht zuschicken können.

Mein Güte, was für ein Katalog von Fragen! Packen wir's an:
1. Wir fanden das Atomino-Poster gar nicht so übel – war mal was anderes. Und weil nicht jedem alles gefällt, haben unsere Poster auch immer zwei Seiten... auf einer davon ist diesmal das neue Atomino-Poster! Besser?
2. Noch weniger???
3. Max und Carsten sind nunmal emsige Burschen, aber daß NUR die beiden testen würden, ist ja wohl eine maßlose Übertreibung!
4. Ganz Deiner Meinung.
5. Nö. Aber wir finden, daß die Herstellung dieser wunderschönen, farbigen Kleinode unverschämt teuer war!
6. Diesmal ist Brork wieder mit von der Partie, nun ist der Joker wieder das Doppelte wert. Bitte vergiß nicht, uns die zusätzlichen DM 6.50 zu überweisen...!
7. Wir arbeiten bereits an einem weiteren Sonderheft, der Erscheinungstermin steht aber leider noch nicht fest.
8. Was soll man sagen: Geschmäcker und Ohrfeigen...
9. Wenn Du hauptsächlich spielst, sollten zwei Laufwerke eigentlich genügen.
10. Ach, schon Schluß?

Hallo Brigitta!

1. Habe Deinen Brief erhalten. Danke!
2. Was hat mein letzter Brief



mit Euren grausigen (?) Novemberfotos zu tun?
3. Auf Deine Frage, wer sei schon perfekt, gibt es nur eine Antwort: ICH!
4. Was ich von Euch denke, verrate ich lieber nicht!
5. Der Cheat zu X-Out ist Müll!
6. Benutzt lieber Altpapier für Eure Briefe. Kommt billiger und ist umwelt-/inhaltsadäquat.
7. Wo ist der Joker-Index geblieben? Kam er auf den Red.-Index?
8. Das Gameplay von Unreal ist unreal! Handhabung 20% – mehr ist nicht!
9. Zum Leserbrief „Verwirrung": Wenn das so ist, soll man dann keine Fachzeitschrift mehr lesen und nur noch alle Games anspielen, oder wie oder was?
10. Zum Leserbrief „Zu teuer": Man könnte Eure Antwort gerade so verstehen, als würde im AJ viel, viel weniger drinstehen (nix?).
11. Was soll dieser Psycho-Test im AJ 12/90? Ich bezahle für Spieletests und nicht für Blabla. Wie wärs mit einem Sonderheft ohne einen einzigen Test, nur mit Witzen und Wasweißichrubriken für 8 Mark?
12. Eure Werbeanzeige für Abonnenten (innen) ist primitiv und sexistisch, frauenfeindlich... Wollt Ihr so eine Feminisierung der männlichen Computerlobby erreichen??? (siehe AJ 12/90, S.44).
13. Würde mich freuen, wieder von Dir zu hören, Du bist mein Typ!
schreibt Thomas Mrozik aus Egelsbach

1. Bitte!
2. Keine Ahnung.
3. Tatsächlich? Na, wenn Du es sagst...
4. Danke!
5. Nö, ist er nicht.
6. Nichts gegen Umweltschutz, aber Altpapier? Wie sollten wir dann noch Deine Briefe von unseren Antworten auseinanderhalten?
7. Der Joker-Index ist exakt da geblieben, wo wir ihn hingesetzt haben – auf Seite 74.
8. Könnte es sein, daß Du vielleicht nicht der Geschickteste bist?
9. Probier es doch mal mit Fachzeitschriften UND Anspielen!
10. Ach, weißt Du: Falsch verstehen kann man eigentlich alles, wenn man sich nur genug Mühe gibt.
11. Wir haben eine Umfrage gemacht und dabei festgestellt, daß es neben Dir noch zwei, drei andere Leser gibt. Und die fanden das „Blabla" ganz lustig. Sieht so aus, als wärst Du überstimmt, aber vielleicht findest Du ja einen Verlag, der ein Heft nur und einzig nach Deinen Wünschen gestaltet...?
12. Oh Gott, was sind wir nicht für schreckliche Machos! Dabei ist es unser höchstes Anliegen, eine „Feminisierung der männlichen Computerlobby" zu erreichen. Und Du meinst, so würden wir es gar nicht schaffen???
13. Brigitta läßt sich entschuldigen, aber sie ist einfach zu sehr mit der „Feminisierung der männlichen Computerlobby" beschäftigt...

Was, wo, wann?

Seit ich Eure Zeitschrift zum ersten Mal in den Fingern hielt, habe ich keine Ausgabe mehr ausgelassen. Auch ich habe da ein paar Fragen:
1. Was ist nun mit den Spielen aus den Previews in den Ausgaben 10/90 (Trans Atlantic), 9/90 (Tarot) und 7/90 (Gore, Cutiepo, The Walker) geworden?
2. Ich habe neulich auf dem Schneider CPC ein Game gesehen, das mir sehr gut gefallen hat: „Hexenkessel I". Gibt es dieses Spiel auch auf meiner Freundin? Wenn ja, wo kann ich es bekommen?
3. Wann testet Ihr eigentlich das Super-Fight-Game „Kick Boxing", das schon ca. einen Monat auf dem Markt ist?
Im übrigen lese auch ich das Editorial und sende schöne Hochzeitsgrüße an Brork und Elvira!
schreibt uns Benjamin Wiedemann aus Berlin

Aus der Hochzeit ist leider nix geworden, weil sich Elvira zwischenzeitlich unsterblich

in das Phantom der Oper verliebt hat, und Brork mit seiner etwas kehligen Stimme da einfach nicht mithalten konnte. Seither übt er eine Arie nach der anderen, was die Bevölkerungsdichte von Haar binnen weniger Tage deutlich heruntergeschraubt hat – leere Häuser, verlassene Straßen . . .
Die in den Previews angekündigten Games sind immer noch in der Mache (da kannst Du mal sehen, wie aktuell wir sind!), und einen Hexenkessel gibt es nicht, dafür aber eine „Hexenküche“ – nur leider nicht für den Amiga. Immerhin, „Panza Kick Boxing“ (das hast Du doch gemeint, oder?) haben wir bereits in der Januar-Ausgabe getestet.

Joker-Imbiß

Am 10.11.90 habe ich mein letztes Taschengeld zusammengekratzt und bin mit einem Freund zur Amiga 90 nach Köln gefahren. Ich war freudig überrascht, was so alles vertreten war, doch als ich einen Stand namens Joker sah, wußte ich überhaupt nicht, was das darstellen sollte. Zunächst dachte ich, es wäre eine Imbißgelegenheit oder so was, da ich vorher noch nie etwas vom Joker gehört hatte. Ich lese jetzt Eure beiden Konkurrenzblätter schon seit ca. 3 Jahren, Euer Blatt ist mir aber noch nie unter die Finger gekommen. Man kann es ja nicht mal am Kiosk kaufen!
Als ich gesehen habe, wie lange es den Joker schon gibt, bin ich fast aus den Latschen gekippt. Ich habe also schnell mal ein paar Ausgaben überflogen und mich sehr gewundert, wie gut Eure Zeitschrift ist. Hinzu kam auch noch die freundliche Beratung und die . . . ähem . . . egal, von Brigitta, und schon waren die 30 Märker für ein Test-Abo ausgegeben. Besonders gut gefällt mir Euer Schreibstil und halt, daß der Joker nur für den Amiga ist. Aber es ist ja wohl eine Katastrophe, daß man so schlecht an dieses Blatt rankommen kann! Ich habe mich bei einigen Freunden umgehört, und auch sie kannten es nicht. Ihr solltet Euch vielleicht mal ein paar Gedanken zum Thema „Vermarktung“ machen . . .
rät uns Thomas W. aus Vreden

Du lieber Himmel, was habt Ihr in Vreden bloß für Kioske? Und was hast Du nur für Freunde??? Nein, im Ernst: Unser „Imbißblättchen“ gibt es normalerweise an fast jedem Kiosk, der ein ordentliches Sortiment von Computer-Magazinen führt. Damit Du (und Deine Freunde!) nicht weiterhin ohne Joker durch's Leben taumeln mußt, haben wir drei gute Ratschläge: Entweder Du sagst dem Kioskbesitzer Deines Vertrauens ganz einfach, daß Du den Joker zu kaufen wünschst (er besorgt ihn dann), oder Du begibst Dich zum nächsten Bahnhofskiosk (da bekommst Du das Heft auf jeden Fall), oder Du bleibst bei einem Abo (da bekommst Du das Heft auch auf jeden Fall und sogar noch eher und preisgünstiger als an jedem Kiosk!).
Apropos Abo: Um Mißverständnissen vorzubeugen, sei gesagt, daß es das oben erwähnte Test-Abo (für ein halbes Jahr) als Sonderaktion ausschließlich auf der Amiga 90 gab!

Handballer an die Macht!

Gibt es zufällig ein Handballspiel für den Amiga? Und wenn ja, wo kann ich es bekommen? Gibt es sowas nicht, dann sacht ma einem Bescheid, daß er sowas programmieren soll! Mein Vorschlag für das nächste Sonderheft wäre übrigens mal ein Heft nur mit Sportspielen (Kick Off, Great Courts, etc.). Da ich ein absoluter Sportspiele-Fan bin, würde ich mich darüber wahnsinnig freuen.
teilt uns Christian Feigs aus Hameln mit.

Tja, Handballspiel gibt's tatsächlich noch keines – man

sollte es kaum glauben. Hiermit ergeht also unser Aufruf im Namen aller Handballer an die Programmierer dieser Welt: Programmiert ein Handball-Game, und ihr habt die Chance, reich und berühmt zu werden!
Ein Sonderheft mit Sportspielen kommt ganz bestimmt – nur, wann steht halt noch nicht fest.

Namensverwandtschaft . . .

Ist die ehemalige Crackergruppe World of Wonders irgendwie mit dem gleichnamigen Softwareanbieter in Verbindung zu bringen?
erkundigt sich Marco aus Rommerskirchen

Um Gotteswillen: NEIN!

Kopieren leicht gemacht?

Ohne lange Vorrede gleich zwei Fragen:
1. Ich habe mir vor kurzem Turrican gekauft, welches ja die Highscores absaved. Weil ich aber schon mit TV Sports Football Schwierigkeiten hatte (da stand auf einmal: „Game is unplayable" oder so auf der 2. Disk), will ich mir ein gescheites Kopierprogramm zulegen, das auch Spiele mit Kopierschutz kopiert. Jetzt will ich wissen, welches ich kaufen soll (X-Copy Professional, X-Copy mit Hardware, oder was)?
2. Mein Amiga (1MB) braucht ein Eishockey-Spiel. Nur, welches ist im Moment das Beste? Ich habe mal etwas von Wayne Gretzky Icehockey gehört und gelesen, lohnt es sich, dafür 70 Märker auszugeben?
So, das war's auch schon, zwei Fragen, ich bitte um zwei Antworten . . .
schreibt Thomas Koch aus Brilon

Sollst Du haben:
Antwort Nr. 1 – „X-Copy" ist ein ausgezeichnetes Kopierprogramm, mit dem man auch Sicherheitskopien von so manchem geschützten Spiel erstellen kann – allerdings nicht von jedem, mit so richtig ausgefuchsten Schutzmaßnahmen wird keines der frei erhältlichen Kopierprogramme fertig. Wäre auch ein bißchen ZU einfach, oder?
Antwort Nr. 2 – Auch wenn es nicht mehr das Allerneueste ist, so ist „Wayne Gretzky" immer noch das beste Eishockeygame für den Amiga. Und da Dein Amiga so ein Teil ja „braucht", wirst Du wohl um die Ausgabe nicht herumkommen . . .

Der Hellseher

Euer Heft ist eigentlich rundum gelungen. Eure Tests sind suuuper, besonders der zu „Monkey Island", aber der Rest des Hefts auch. Der einzige Kritikpunkt ist der Rockus-Comic: wäre er ein bißchen länger (so 'ne halbe Seite bis Seite), wäre Euer Heft perfekt. Nun aber noch ein paar Fragen.
Warum war der Test zu „Elvira" ein Exklusiv-Test? Das Spiel gab es doch schonmal, oder bin ich ein Naturtalent im Hellsehen?
Wann testet Ihr „Mystical", das es schon im Handel gibt?
Eure Titelbilder sind Spitze, warum bringt Ihr die nicht mal als Poster?
fragt sich Alexander Bruns aus Hannover



Kein Kommentar . . .!

So ein suuuper Lob hört man immer gerne – besten Dank. Die Perfektion werden wir wohl leider nie erreichen, da die Rockus-Comics nunmal als Strips angelegt sind, aber vielleicht gefallen sie Dir ja gerade deshalb so gut? Was nun „Elvira" betrifft, haben wir eine tolle Nachricht für Dich: Ja, Du bist tatsächlich ein Hellseher! Das Game wurde zwar schon öfters previewt, aber unser Test war (zumindest für den gesamten deutschsprachigen Teil der Welt) absolut exklusiv.
Einen Test zu „Mystical" findest Du in diesem Heft, und das mit den Coverbildern als Poster haben wir früher so gehalten – vielleicht solltest Du Dir ein paar ältere Ausgaben nachbestellen?

Ende gut, alles gut

Und damit auch alles gut bleibt, stehen wir Euch auch weiterhin mit Rat, Tat und Salat zur Seite, wenn Ihr Fragen oder Probleme habt (Hilfe, mein Computer hat Pickel! Was soll ich nur tun, Herr Doktor Winter?). Sollte Euch an einer persönlichen Rückantwort gelegen sein, so vergeßt bitte nicht, Euren Absender anzugeben und dem Schreiben RÜCKPORTO beizulegen – sonst wird nämlich nix draus! Im übrigen freuen wir uns über jede Zuschrift mit Lob oder Lob (na gut, auch mit Kritik), und wer weiß: Vielleicht findet Ihr Euer literarisches Meisterwerk ja schon nächsten Monat in der Mailbox wieder?
Unsere Adresse ist übrigens immer noch:
Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



Während Heerscharen die Kioske stürmen, um den aktuellen Joker zu ergattern, sitzen Abo-Besitzer gemütlich daheim und lesen schon! Hat ihnen doch längst ein freundlicher Postbote das druckfrische Exemplar überreicht . . .

Unser Foto beweist: Meist ist der Andrang am Kiosk so beängstigend, daß eine Legion von Ordnern eingesetzt werden muß, um das Schlimmste zu verhindern. Sobald das Heft ausverkauft ist, kommt es regelmäßig zu Ausschreitungen enttäuschter Leser, die kein Exemplar mehr erhalten haben!
Damit Dir das nicht passiert, solltest Du schnellstens den Coupon ausfüllen. Für lächerliche 60,– DM (Ausland: 72,– DM) sparst Du Dir den ganzen Ärger und erhältst alle 10 Ausgaben eines Jahres frei Haus! Solltest Du schon ein Abo besitzen und einen neuen Abonnenten werben, wird er Dir ewig dankbar sein. Wir auch, weshalb Du von uns ein Vollpreis-Game geschenkt bekommst! Der neue Abonnent braucht nur Name und Adresse des Werbers mit auf seine Bestellung zu schreiben . . .

Bitte einsenden an:
JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Name & Vorname ____________

Straße/Hausnummer ____________

PLZ/Wohnort ____________

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten) ____________

Ich bestelle incl. Ausgabe: ___ / ___

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: ____________

Konto-Nr.: ____________

Geldinstitut: ____________

Bankleitzahl: ____________

Ich bezahle per Vorauskasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt, kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's natürlich auch!



Der Amiga Joker meint:
Rolling Ronny – keiner rollt rasanter!

Fahrt Ihr gerne Roller Skates? Mögt Ihr vielleicht auch noch hübsch präsentierte Geschicklichkeitsspiele? Dann ist Ronny genau Euer Typ!

Ronny bessert sein Taschengeld auf, indem er alle möglichen Besorgungsaufträge erledigt – auf Roller Skates, wohlgemerkt. Diese Fahrten sind nicht nur gefährlich, sondern auch ausgesprochen teuer, denn zwischen den einzelnen Stadtteilen muß Ronny den Bus nehmen, und der kostet im Durchschnitt so um die hundert Taler! Glücklicherweise liegt in seiner Stadt das Geld aber wirklich auf der Straße...

Auf dem horizontal scrollenden Screen skatet Ronny über Bürgersteige, Bahnschienen und Baugerüste, hüpft Treppen und Plattformen empor und feuert auf zudringliche Bildschirmgegner. Da gibt es wilde Motorradrocker, rücksichtslose Autofahrer, merkwürdige Typen mit langen Nasen und noch vieles mehr. Jede Berührung mit diesen gemeingefährlichen Gestalten kostet wertvolle Health-Punkte; dafür hinterlassen manche nach ihrem Ableben Geldstücke, die man schleunigst aufsammeln sollte. Hin und wieder fällt das Geld auch vom Himmel, nämlich dann, wenn man beim Hüpfen zufällig gegen ein unsichtbares Feld gesprungen ist.

Die meiste Kohle gibt's natürlich für die Erledigung eines Auftrags. Ronny muß Pakete oder Ähnliches durch die Gegend kutschieren, wofür er dann 20 Taler und mehr kassiert. Tja, aber Geld ist halt nicht alles: Sprünge (die unvermeidbar sind, z. B. bei aufgerissenen Straßen) kosten Energie, ebenso ausgedehnte Kletterpartien. Deshalb sollte man gelegentlich einen Shop aufsuchen und einen Teil der sauer verdienten Kröten in Health- und Energy-Punkte investieren. Außerdem sind hier viele schöne Extras vorrätig (z. B. Super-Sprungfedern), die im Spiel dann mit den Funktionstasten aktiviert werden. Wer sich aber zu großzügig mit Extras eindeckt, dem kann es leicht passieren, daß er zum Schluß das Geld für den Bus nicht mehr zusammenbringt – Game Over! Außerdem muß in jedem Level eine bestimmte Anzahl von kleinen Würfeln eingesammelt werden, sonst kann man den Spielabschnitt nicht verlassen. Ganz schön fies! Na, aber dafür läßt sich nach jedem der insgesamt fünf Level der Spielstand abspeichern. Rolling Ronny ist ein technisch ausgereiftes Hüpf- und Sammelspiel; die Animationen haben Trickfilm-Qualitäten: Wenn Ronny gegen ein Hindernis donnert, fliegt er in hohem Bogen auf seinen Allerwertesten und sieht bunte Sternchen. Auch ist das Game an keiner Stelle link – wenn der skatende Bildschirm-Bote mal verunglückt, hebt ihn ein Luftballon auf die nächste Plattform, damit er nicht gleich wieder am selben Hindernis hängenbleibt. Dazu ertönen muntere Melodien, die wunderbar zu der kunterbunten Comic-Grafik passen. Tja, wenn die Sache vom Spielerischen her noch etwas abwechslungsreicher wäre, hätte Ronny wohl glatt einen Hit eingefahren! (C. Borgmeier)



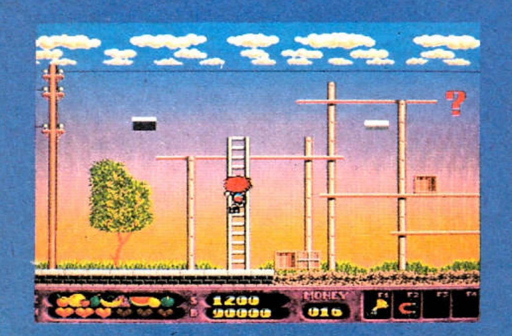
Rolling Ronny

Grafik:	83%
Sound:	71%
Handhabung:	80%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	78%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Starbyte
Bezug: Bomico

Spezialität: Eine Diskette, die Highscores werden automatisch gespeichert.

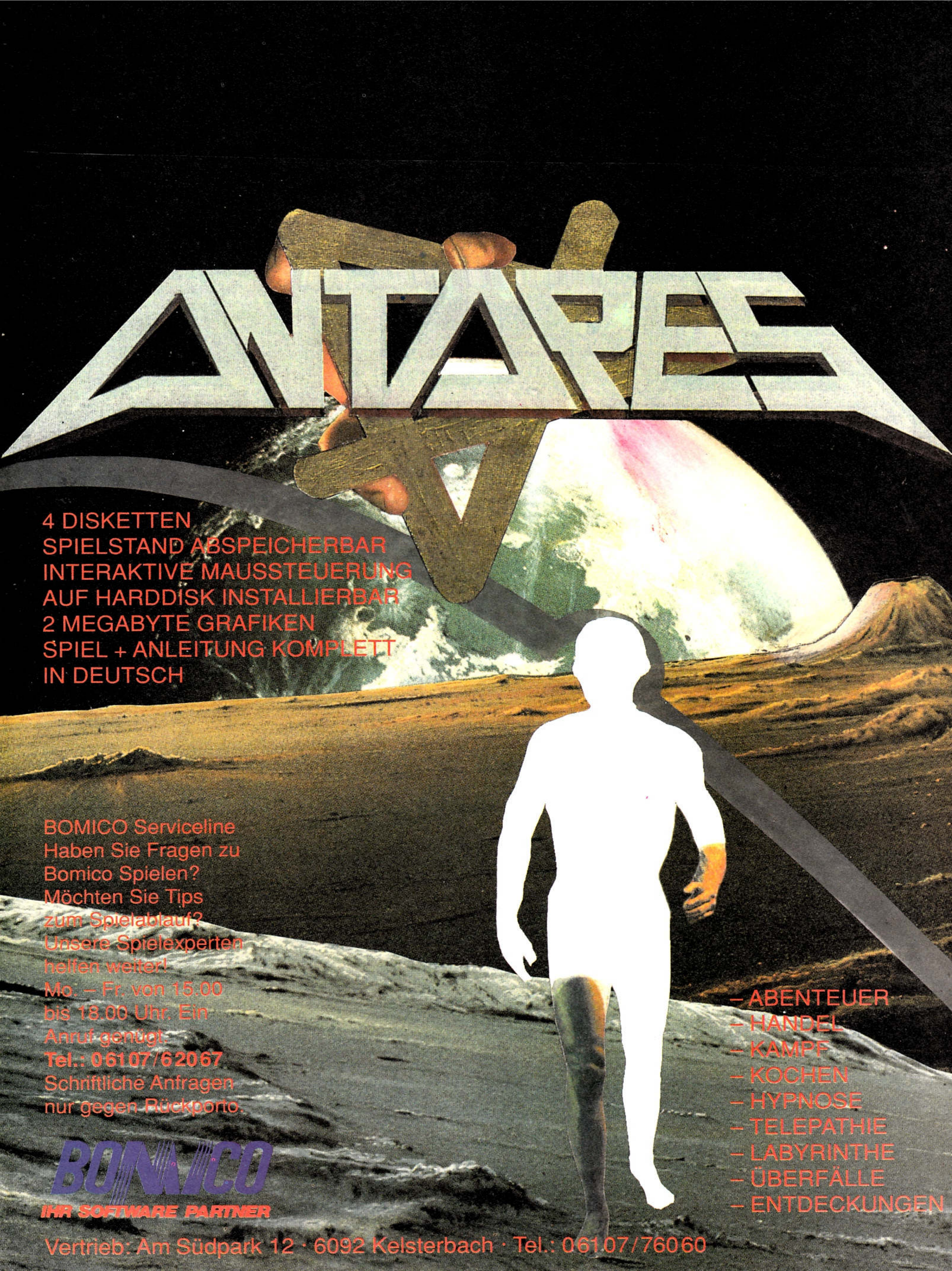






Platz für den rasenden Ronny!

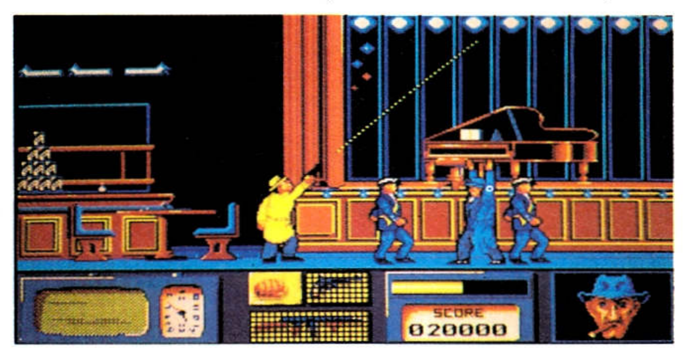



ANTARES
4 DISKETTEN
SPIELSTAND ABSPEICHERBAR
INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG
AUF HARDDISK INSTALLIERBAR
2 MEGABYTE GRAFIKEN
SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT
IN DEUTSCH
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu
Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips
zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten
helfen weiter!
Mo. – Fr. von 15.00
bis 18.00 Uhr. Ein
Anruf genügt.
Tel.: 06107/62067
Schriftliche Anfragen
nur gegen Rückporto.
– ABENTEUER
– HANDEL
– KAMPF
– KOCHEN
– HYPNOSE
– TELEPATHIE
– LABYRINTHE
– ÜBERFÄLLE
– ENTDECKUNGEN
BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Vertrieb: Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach · Tel.: 06107/76060

Dick Tracy

Fällt Euch auf Anhieb irgendein Kinoerfolg der letzten Zeit ein, der noch *nicht* versoftet wurde? Aha. Und wieviele Filmumsetzungen kennt Ihr, von denen man behaupten kann, daß sich der ganze Aufwand auch wirklich gelohnt hat?

Über den Film schrieben die Kritiker „Außen hui, innen pfui". Nun, so gesehen ist die Konvertierung wirklich 1:1 gelungen. Bereits im ersten Bild wird man von stimmungsvoller Barmusik und farbenprächtiger, aber ziemlich grober Grafik in Comic-Manier empfangen. Am linken Screenrand steht ein riesiges Sprite – Dick Tracy. Laut Packungsaufschrift soll man den Jungen durch 60 Level voller Action begleiten, doch sobald er sich in Bewegung setzt, kommen einem daran erste Zweifel. Wie soll ein solcher Zappelphilipp bloß mit all den bösen Gangstern fertigwerden?
Anfangs klappt es noch erstaunlich gut, da man beim endlosen Marsch von links nach rechts zunächst nur vereinzelt auf Gegner stößt, die sich auch recht willig umhauen bzw. -ballern lassen. Doch mit der Zahl der Feinde wachsen auch die Probleme: Wenn Mr. Tracy beschossen wird, läßt er sich nicht mehr steuern, kann also auch nicht ausweichen; gerät er gar zwischen zwei Gegner, hat er kaum noch eine Überlebenschance. Dazu ist die Kollisionsabfrage alles andere als optimal, wenn man z.B. zu nahe bei einem Feind oder „zwischen den Screens" steht (gescrollt wird nicht), ignorieren die Verbrecher die Kugeln unseres Helden. Daß die einfallslose Gangsterhatz mit der heißen Nadel gestrickt wurde, merkt man auch daran, daß die Continue-Option nur dann auftaucht, wenn dem Rechner zufälligerweise gerade danach ist ... (od)





Dick Tracy

Grafik:	59%
Sound:	63%
Handhabung:	34%
Spielidee:	22%
Dauerspaß:	31%
Preis/Leistung:	33%
Red. Urteil:	31%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Titus
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Lange Ladezeiten, Highscores werden nicht gesaved, Musik und FX sind getrennt abschaltbar.

Omnicron Conspiracy

Zwei Dinge hat dieses Game mit Infogrames „Murders in Space" gemeinsam: Beides sind im Weltraum angesiedelte Kriminaladventures – und beide sind spielerisch eine herbe Enttäuschung!

Ein Space-Cop namens Powers macht Jagd auf das interstellare Drogensyndikat „Omnicron Conspiracy". Sein Kollege war den Gangstern bereits dicht auf den Fersen – jetzt ist er tot. Verständlich, daß unser Held brennend gerne erfahren würde, wer hinter dieser Sache steckt!
Die Ermittlungen beginnen an Bord eines Raumschiffs: Ähnlich wie bei den Sierra-Adventures führt man seine Spielfigur durch verschiedene, perspektivisch gestaltete Räume. Die Handlungsmöglichkeiten sind aber relativ begrenzt, man kann Gegenstände untersuchen, benutzen, in die Tasche stecken oder wieder weglegen, Türen öffnen und schließlich noch die herumgeisternden Personen und Roboter aushorchen. Alle Aktionen werden ziemlich umständlich über Menüs eingeleitet.
Die meiste Zeit ist man bei Omnicron Conspiracy damit beschäftigt, irgendwelche Gegenstände zu untersuchen; das hat zwar den Vorteil der leichten Erlernbarkeit, aber der Spielwitz bleibt halt auch sehr schnell auf der Strecke. Noch dazu ist die technische Umsetzung des Games nicht gerade ein Hammer: Die Grafik ist reichlich monoton, sie bietet endlose graue Wandflächen, ein winziges Sichtfenster und lächerliche Sprites, die ziemlich holprig durch die Gegend stolpern. Auch der Sound, der überwiegend aus einem merkwürdigen Brummen besteht, zerrt fürchterlich an den Nerven. Dieses Game ist eine der mißlungensten PC-Umsetzungen seit langem und so überflüssig wie ein elektrischer Waschlappen! (C. Borgmeier)

REST
SCHLAFZIMMER
LIFE

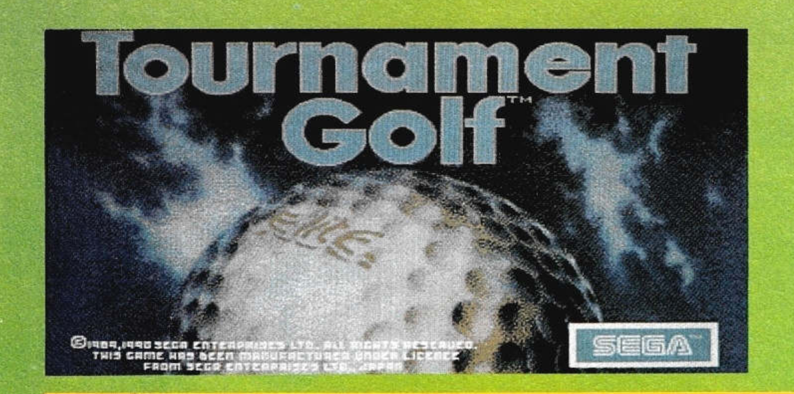


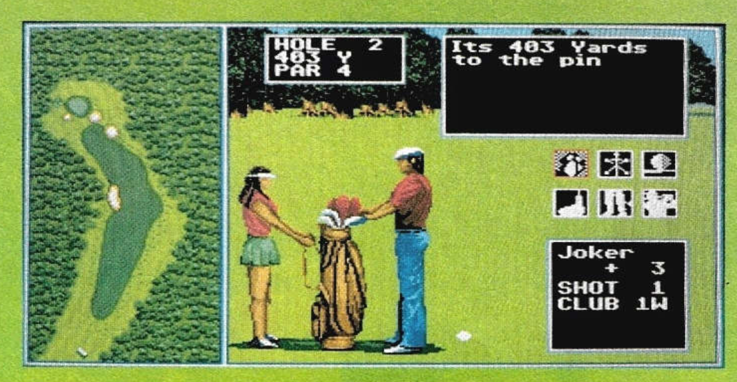
Omnicron Conspiracy

Grafik:	31%
Sound:	24%
Handhabung:	30%
Spielidee:	39%
Dauerspaß:	32%
Preis/Leistung:	30%
Red. Urteil:	32%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Image Works
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Spiel komplett in deutsch, Spielstände sind speicherbar.





Computergolf ist ja schön und gut, aber ewig diese zentnerschweren Anleitungen durchackern – nein danke. Bitte, es geht auch anders: Bei Elites Version des Nobelsports ist unkompliziertes Schlägerschwingen angesagt!

Der Amiga Joker meint:
Tournament Golf ist flotte Rasen-Action ohne Handicap!

Icongesteuert, überschaubar, actionbetont – so ließe sich diese Umsetzung des bekannten Sega-Automaten wohl am besten beschreiben. Im Hauptmenü wird festgelegt, ob man erstmal ein bißchen im Practicemodus üben, oder gleich ins Turnier einsteigen möchte. Außerdem will das Programm noch wissen, ob es alleine oder zu zweit zur Sache gehen soll und auf welchem der drei Kurse. Zur Wahl stehen ein Platz voller Wasserpfützen und Büsche, einer mit Seelage (daher sehr windig) und schließlich ein ziemlich langer Kurs, wiederum mit jeder Menge Grünzeug. Die Siegbedingungen sind natürlich überall gleich und ebenso simpel wie einleuchtend: Im Turniermodus muß man den Ball einfach mit weniger Schlägen ins Loch bringen als die (insgesamt 15) Computergegner. Im Zwei-Spieler-Modus schlagen beide Golfer abwechselnd, und – oh Wunder – auch hier gewinnt, wer den Kurs mit weniger Schlägen gemeistert hat.
Auch das Spielen selbst ist völlig unproblematisch: Vor jedem Schlag erscheint ein miniberocktes Mädchen, das dem Golfer den passenden Schläger reicht, daneben kommt ein Iconmenü zum Vorschein. Hier kann man die Windrichtung erfahren, die Beinstellung ändern, sich die genaue Lage des Balls ansehen oder den Schläger austauschen. Sobald man auf das Abschlagicon klickt, verschwinden Mädchen und Menü, und der Golfer bleibt alleine auf dem Screen zurück. Rechts neben ihm befindet sich eine Skala, über die Richtung und Stärke des Schlags bestimmt werden. Dreimal kurz geklickt (oder auf den Feuerknopf gedrückt), und schon fliegt der Ball in hohem Bogen durch die Luft. Wenn es ans Putten geht, wechselt die Perspektive in eine Draufsicht, und man verfrachtet den Ball mit Hilfe eines Fadenkreuzes ins Loch – oder auch nicht... Je mehr Turniere man schon bestritten hat, umso weiter (und technisch brillanter) kann man die Bälle schlagen. Außerdem werden die Ratschläge des Caddys, der vor jedem Abschlag eingeblendet wird, mit der Zeit immer nützlicher: anfangs erfährt man von ihm gerade mal die Distanz zum nächsten Loch, den „Profi" weist er dann schon auf Feinheiten wie z.B. den Einfluß des Windes hin.
Die Grafik ist farbenprächtig und flüssig animiert, dazu geht der Screenaufbau angenehm schnell vonstatten. In punkto Sound gibt's im wesentlichen nur undeutliches Gemurmel zu vermelden. Schade ist, daß es halt nur drei Kurse gibt, die zudem recht spartanisch ausgestattet sind – ein Editor wäre sicher eine Bereicherung gewesen. Wer beim Golfen also größten Wert auf Realismus und Detailgenauigkeit legt, ist hier wohl an der falschen Adresse. Wer hingegen ganz einfach ein flottes und leicht zu bedienendes Sportspiel sucht, könnte mit Tournament Golf ohne weiteres glücklich werden!
(C. Borgmeier)



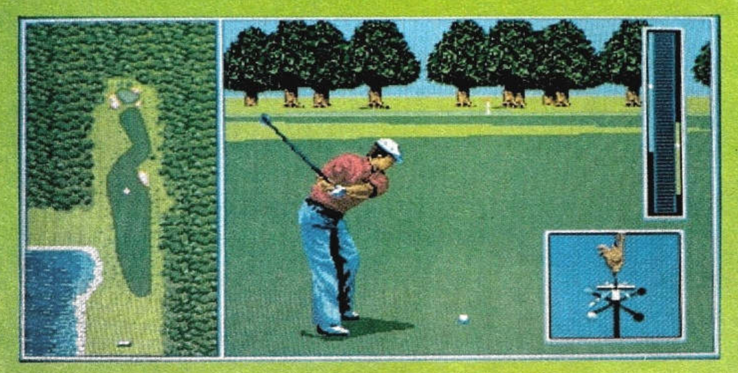
Tournament Golf

Grafik:	75%
Sound:	51%
Handhabung:	82%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	70%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Elite
Bezug: Bomico

Spezialität: Codeabfrage aus der Anleitung, Turnierstände oder Bestleistungen werden leider nicht gesaved.

Der Abschlag



Gut gezielt...



WAHRSCHEINLICH DAS WELTBE

JETZT NOCH

DAS AMIGA ACTION REPLAY EINFACH IM ERWEITERUNGSPORT IHRES AMIGA'S EINSTECKEN, UND ES GIBT IHNEN DIE LEISTUNGSFAEHIGKEIT, UM FAST ALLE PROGRAMME ZU FREEZEN.



DIES IST EINE AUSWAHL DER UNGLAUBLICHEN MOEGLICHKEITEN UND FUNKTIONEN:

- **ANHALTEN UND ABSPEICHERN DES LAUFENDEN PROGRAMMES AUF DISKETTE**
Durch ein spezielles Packverfahren ist es moeglich, bis zu drei Programme auf einer Diskette abzuspeichern. Das Amiga Action Replay bietet jetzt die Moeglichkeit, alles sofort im Amiga-Dos-Format auf Diskette abzuspeichern. Das gefreezte Programm ist auch ohne das Modul wieder einladbar; also auch auf Festplatte abspeicherbar. Funktioniert mit bis zu 2 MB-RAM wie auch mit 1 Meg-Chip-Mem (Fat- und Big Agnus).

- **EINZIGARTIG!! UNENDLICHE LEBEN - TRAINER-MODUS - JETZT NOCH BESSER**
Erlaubt es Ihnen, mehrere oder unendliche Leben zu erstellen. Sehr sinnvoll bei schwierigen Spielen oder Spiellevels. Sehr einfach in der Benutzung. Keine Programmierungs-Kenntnisse notwendig.

- **VERBESSERTER SPRITE-EDITOR**
Der "Full Sprite Editor" macht es moeglich, ganze Sprites anzusehen und zu veraendern.

- **VIRUS DETECTOR**
Umfangreicher Virus Detector/Vernichter. Schuetzt Ihre Programm-Investierung. Erkennt und vernichtet alle bis jetzt bekannten Viren.

- **ABSPEICHERN VON BILDER UND MUSIK AUF DISKETTE**
Bilder und Soundsamples koennen auf Diskette gespeichert werden. Abspeicherbar als IFF-Format fuer die Verwendung mit den Standard-Zeichen- und Musikprogrammen.

- **ZEITLUPEN-MODUS**
Jetzt koennen Sie Ihre Programme in Zeitlupe ablaufen lassen. Einfache Geschwindigkeitseinstellung von voller Geschwindigkeit bis zu 20%. Ideal fuer schwierige Programmteile!!

- **FORTSETZUNG ANGEHALTENER PROGRAMME**
Ein einfacher Tastendruck genuegt, um Ihr Programm zu starten, wo Sie es verlassen haben.

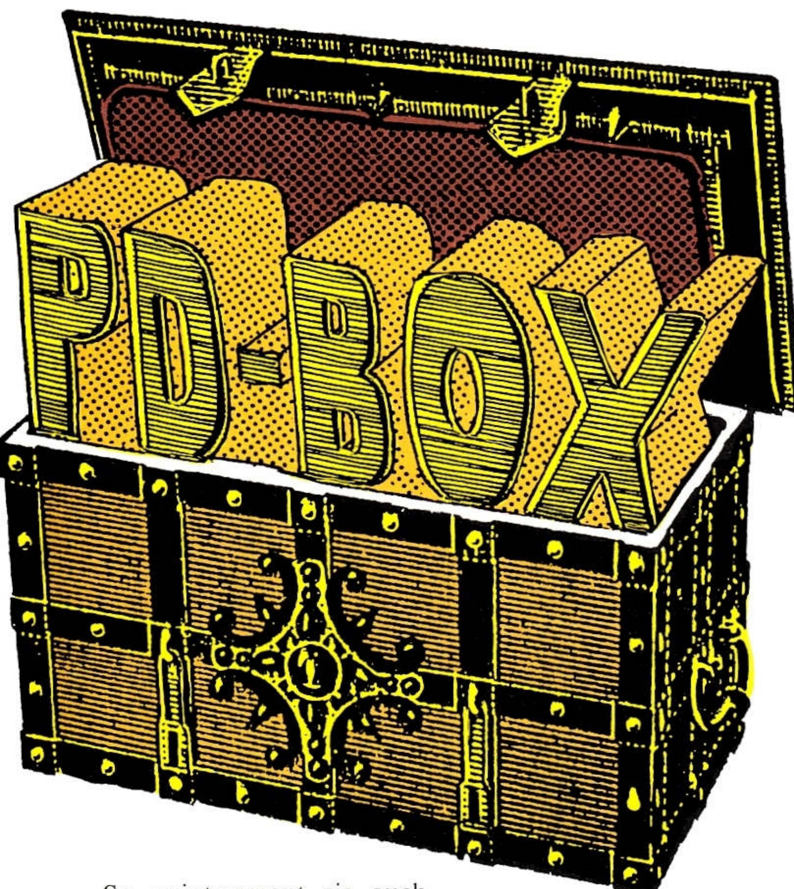
- **COMPUTER-STATUSANZEIGE**
Nach Druecken einer Taste erhalten Sie Informationen ueber den momentanen Zustand Ihres Computers (Fast-Ram, Chip-Ram, Ramdisk, Laufwerkstatus usw.)

- **BOOTSELECTOR**
Waehlen Sie selbst aus, von welchem Laufwerk Ihr Computer booten soll. Funktioniert mit fast allen Programmen im Amiga-Dos-Format.

- **SEHR LEISTUNGSFAEHIGER BILD-EDITOR**
Nun koennen Sie aus dem Speicher Bilder aussuchen und veraendern. Sie haben ueber 50 Befehle zur Verfuegung, um das Bild auf dem Bildschirm zu veraendern. Ausserdem haben Sie ein "Overlay-Menu" zur Verfuegung, welches Ihnen alle Informationen gibt, die Sie bei Ihrer Arbeit gebrauchen koennen. Kein anderes Produkt gibt Ihnen so viele Moeglichkeiten, ein eingefrorenes Bild zu bearbeiten.

- **MUSIC-SOUND-TRACKER**
Mit dem Music-Sound-Tracker koennen Sie komplette Musikstuecke in Ihren Programmen, Demos usw. finden, um diese dann auf Diskette abzuspeichern. Abgespeichert wird im meist gebraeuchlichsten Musikdatei-Format. Somit ist die Kompatibilitaet mit den meisten Programmen gewaehrt.

- **DAUERFEUER-MANAGER**
Im Action Replay II - Einstellmenu koennen Sie das Dauerfeuer von 0 bis 100% einstellen. Joystick 1 und 2 koennen getrennt eingestellt werden.



Habt Ihr's auch schon bemerkt? Die närrische Zeit taumelt unübersehbar ihrem Höhepunkt zu. Aber hier wird nicht geschunkelt! Aus reinem Trotz stellen wir Euch diesmal lauter knochentrockene Utilities und stinklangweilige Tools vor . . .

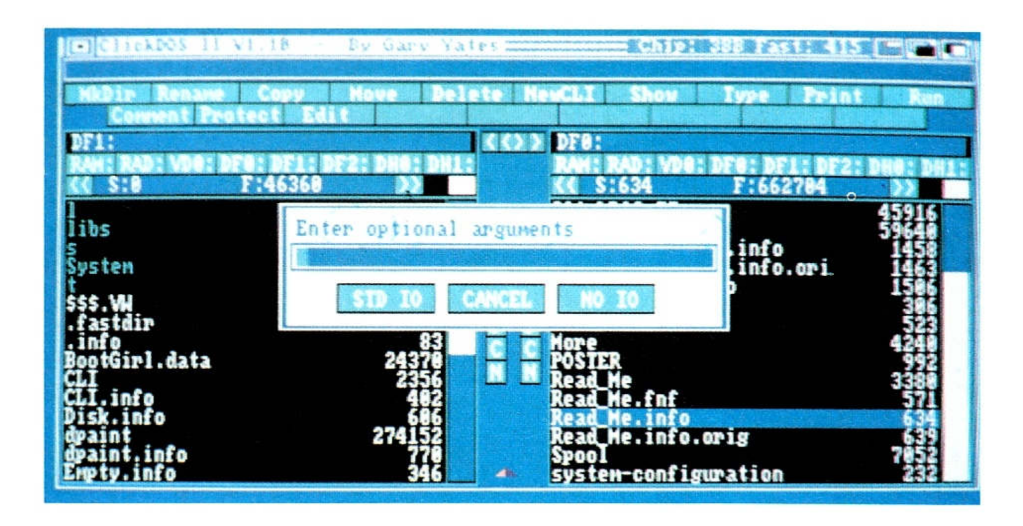
So uninteressant sie auch aussehen mögen – nützlich sind die kleinen Helferlein natürlich schon! Wer kennt beispielsweise nicht die leidige Eintipperei der Amiga-DOS-Befehle über das berühmt-berüchtigte CLI (Command Line Interface)? Mit dem neuen SHELL wurden hier zwar einige Verbesserungen eingeführt, aber trotzdem ist die Handhabung immer noch reichlich umständlich. Und dabei hätte unsere „Freundin" so eine schöne Benutzeroberfläche! Es wäre doch viel angenehmer, wenn man dem Amiga alle seine Wünsche und Befehle einfach per Mausklick mitteilen könnte, oder? Das hat sich auch der amerikanische Programmierer Gary Scott Yates gesagt und seine Antwort auf das Problem heißt:

ClickDOS II V1.10

Dieses Freeware-Programm läßt sich sowohl über die Workbench als auch über das CLI starten. Der dann erscheinende „Arbeitstisch" enthält in seiner oberen Hälfte mehrere Schalter (Gadgets), mit deren Hilfe sich verschiedene CLI-Befehle ausführen lassen oder ein Laufwerk (Device) angewählt wird. Darunter befinden sich zwei große Fenster (Windows), in denen das Inhaltsverzeichnis (Directory) der jeweiligen Disketten, Festplatten, RAM-Disks, usw. angezeigt wird. Zwischen den beiden Windows sind noch ein paar Schalter, mit denen sich die Anzeigeart verändern läßt. Voreingestellt sind Filename und -größe, alternativ dazu kann man auch Erstellungsdatum, Uhrzeit, Schutzbits oder einen Kommentar anzeigen lassen.
Machen wir also die Probe auf's Exempel und schauen uns so ein Inhaltsverzeichnis an, nachdem wir zuvor das gewünschte Laufwerk angewählt haben: Schon nach kurzer Zeit erscheint es im entsprechenden Fenster, mit den Unterverzeichnissen in leuchtendem Rot und den einzelnen Files in blütenreinem Weiß. In ein Unterverzeichnis hinein kommt man mit einer Links/Rechts-Kombination der Maustasten, zurück geht's mit dem „Parent"-Schalter. Die Files lassen sich entweder einzeln oder in Gruppen anwählen, wobei sie dann zur besseren Übersicht farblich hervorgehoben werden. Weiterhin kann man die Inhalte der Windows untereinander austauschen oder sich auch ein Directory in beide Fenster laden.
Natürlich macht es nur eine Zeitlang Spaß, sich immer bloß das Inhaltsverzeichnis seiner Disketten anzusehen – irgendwann will man auch mal ein paar andere DOS-Befehle ausprobieren. Davon sind hier bereits einige fest installiert, als da wären: Anlegen eines neuen Unterverzeichnisses, Umbenennen, Kopieren, Verschieben und Löschen von Files und Directories, Aufrufen eines CLI-Fensters, Zeigen von IFF- und ILBM-Bildern, Anzeigen und Drucken von ASCII-Texten, Starten von Programmen, Verändern der Schutzbits, Anhängen eines Kommentars und last not least Aufrufen des Amiga-Editors. Damit können dann alle Voreinstellungen bis hin zur Erschaffung eines „eigenen" ClickDOS abgeändert werden. Nachdem wir uns jetzt so lange mit Files und Directories beschäftigt haben, ist es langsam an der Zeit, noch ein bißchen tiefer in den Bit-Dschungel einzudringen. Dazu benötigen wir einen Disketten-Monitor, z. B. den da:

DisKey 2.0

Wofür braucht man denn sowas? Mit diesem wunderbaren Werkzeug lassen sich die Daten auf einer Diskette verändern, etwas praktischer formuliert handelt es sich dabei um so eine Art „Disketten-Doktor". Wer also so ein Ding besitzt (und damit umgehen kann) braucht in Zukunft keine Angst mehr vor Horrormeldungen à la „Disk not validated" zu haben, wenn er die Disk mal zu früh aus dem Laufwerk gezogen hat. Außerdem kann man damit Checksummen neu berechnen und Einstellungen verändern (patchen), um sie an die eigenen Bedürfnisse anzupassen. Natürlich sind alle diese Maßnahmen nicht ganz ungefährlich, weshalb das Arbeiten mit Sicherheitskopien hier besonders dringend zu empfehlen ist.
DisKey 2.0 ist Shareware, wurde von Angela Schmidt in C programmiert und hat in punkto Benutzerfreundlichkeit einiges zu bieten: Im oberen Teil des Screens wird der gerade bearbeitete Block in acht Spalten dargestellt (im HEX-Format). Darunter sind zwei kleine Fenster, in denen nochmals dieselben Daten stehen, hier aber im ASCII-Code. Dazwischen befinden sich 36 Schalter, mit denen die verschiedensten Funktionen aufgerufen werden (Suchen, Lesen, Schreiben . . .). Es sind viel



Mit ClickDOS II V 1.10 werden CLI-Befehle zum Kinderspiel!



Selbst ist der Mann: DisKey 2.0 macht's möglich.



Und noch'n Reparaturset für digitale Heimwerker: File Master V 1.11

zu viele, um hier genauer darauf eingehen zu können, deshalb sollen bloß noch kurz ein paar weitere Merkmale dieses Programms erwähnt werden: Bedient wird es mit der Maus, entweder durch Anklicken der Gadgets oder über eine Menüleiste; für Geübte ist auch eine Eingabe per Tastatur vorgesehen. Die verschiedenen Blöcke, Sektoren und Tracks sind über kleine Schalter am untersten Bildschirmrand zugänglich. Einen Viruswarner hat die liebe Angela ebenfalls gleich eingebaut, dazu befindet sich eine ordentlich ausgestattete Viren- und Bootblock-Bibliothek auf der Disk. Nicht zu vergessen die (sehr) ausführliche deutsche Anleitung. In der vorliegenden Form spricht DisKey nur die Laufwerke df0: bis df2: an, bei der Autorin ist aber (für 30,– DM) eine Professional-Ausführung erhältlich, mit der auch Festplatten, RAM-Disks etc. bearbeitet werden können. Und weil wir gerade bei den Disketten-Monitoren sind, schauen wir uns doch gleich noch einen an, nämlich den

File Master V1.11

Dieses Prachtstück stammt aus der Feder von Roger Fischlin und ist ebenfalls Shareware. Genau wie „DisKey" dient dieser File-Editor zum einfachen Verändern der Bits auf einer Diskette. Wo liegt also der Unterschied? Nun, der große Vorteil von File Master besteht im schnelleren Zugriff auf die gesuchte Datei (in der sich z.B. der Fehler befindet). Bei „DisKey" muß man immer blockweise vorgehen, und wer weiß schon, in welchem der 1760 Blöcke auf einer Diskette sich nun der Anfang genau dieser Datei befindet? Ansonsten sind sich die beiden Monitore recht ähnlich: Auch hier werden die Dateien, nachdem sie ins RAM geladen wurden, gleichzeitig im ASCII- und im HEX-Format angezeigt. Die Bedienung erfolgt wieder durch das Anklicken von Gadgets. Gesucht werden kann nach Sektoren, Text oder Bytes, die Länge der Datei ist veränderbar, und Patches (Befehlsfolgen) lassen sich auch eingeben. Letzteres ist recht nützlich, wenn man beispielsweise eine Laufwerks- oder Pfadangabe in einem Programm abändern möchte. Schließlich und endlich hat Roger auch noch eine deutsche Anleitung mitgeliefert.

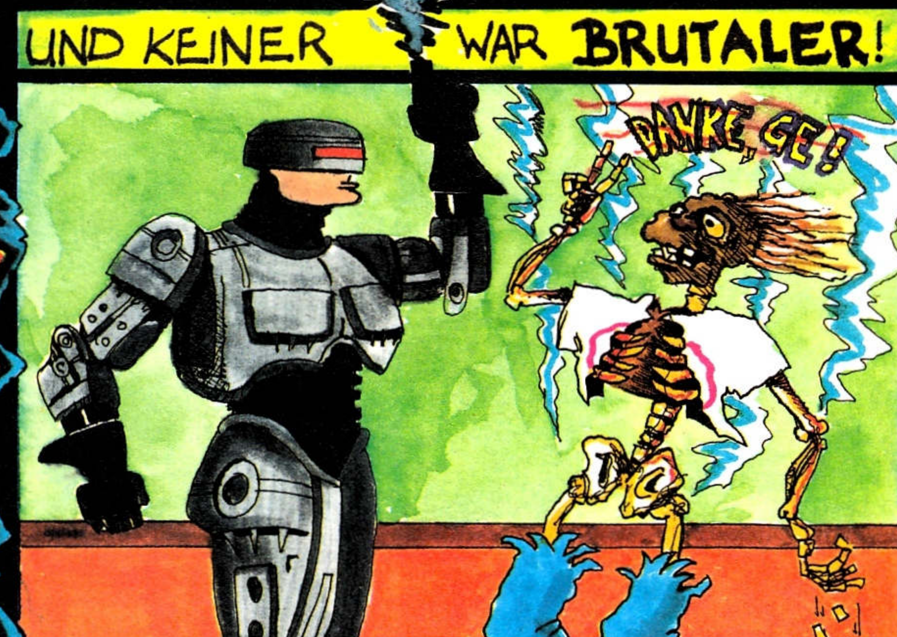
So, damit soll's genug sein – es war diesmal ja ungewohnt schwere Kost! Wer sich aber ernsthaft mit seiner „Freundin" beschäftigen will, wird um die Anschaffung des richtigen Handwerkszeugs auf die Dauer nicht herumkommen. Alle vorgestellten Utilities sind in der PD-Classics-Serie enthalten und kosten (jeweils) 10,– DM, die Bezugsadresse findet Ihr unten. Wem es heute ein bißchen zu trocken und theoretisch war, der darf sich auf das nächste Mal freuen – dann geht's nämlich wieder etwas spielerischer zu! (wh)

Bezug:
CPS Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/40 74 47









ER FÜRCHTET KEINEN ...

AN DEN GERÜCHTEN VON DER HOCHZEIT IS NIX DRAN!

... UND LÄSST SICH VON SPEZIALISTEN GANZ LEICHT IN EINEN RASENMÄHER UM-BAUEN.

PING



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

AMIGA Programme

Titel	Preis
688 ATTACK SUB DT.	65,90
A10 TANK KILLER 1MB	79,90
ALCATRAZ DT. *	65,90
ALPHA WAVES DT.	65,90
AMOS GAME CREATOR	109,90
ATOMIC ROBOKIT DT.	59,90
AWESOME DT.	75,90
BADLANDS	59,90
BARGAMES	65,90
B A T DT.	75,90
BATTLECHESS 2 DT. *	65,90
BATTLECOMMAND DT.	59,90
BATTLEMASTER DT.	69,90
BETRAYAL DT. *	69,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90
BILLARD 3D *	65,90
BILLY THE KID DT.	59,90
BUCK ROGERS 1 MB	72,90
BUDOKAN DT.	65,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
BSS JANE SEYMOUR DT.	59,90
CABAL	59,90
CADAVER DT.	65,90
CAPTIVE	59,90
CARTHAGE DT.	59,90
CELICA GT 4 RALLEY DT.	59,90
CENTURY DT. *	59,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHAOS STRIKES BACK	59,90
CHASE HQ 2 DT.	59,90
CHESS SIMULATOR	59,90
CODENAME ICEMAN 1 MB	89,90
COLONELS BEQUEST 1 MB	89,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	89,90
CORPERATION DT.	65,90
CRIME TIME DT.	59,90
CROWN KOMPLETT DT. *	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90
DAMOCLES DT.	59,90
DAY OF THUNDER DT.	59,90
DINOWARS DT.	54,90
DOMINATON DT.	59,90
DRAGON BREED DT.	59,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90
DRAGON STRIKE	65,90
DRAGON WARS *	65,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	65,00
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90
ELVIRA DT.	65,90
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	64,90
ENCHANTED LAND *	54,90
EPIC *	59,90
E SWAT DT.	59,90
EXTASE DT.	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	72,00
F-16 MISSION DISK 1 DT.	54,90
F-16 MISSION DISK 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
F-29 RETALIATOR	64,90
FATAL HERITAGE DT.	69,90
FINAL BATTLE DT.	65,90
FINAL COMMAND DT.	65,90
FIRE AND FORGET 2 DT.	59,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90
FLIP IT & MAGNOSE	59,90
FLOOD DT.	65,90
FUTURE BASKETBALL DT.	59,90
GOLDEN AXE DT.	65,90
GOLD OF THE AZTECS DT.	59,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
GREMLINS 2 DT.	49,90
HARD DRIVIN 2 *	59,90
HARLEY DAVIDSON	72,90
HEROES COMPILATION	69,90
HORROR ZOMBIES DT. *	65,90
IMMORTAL DT. 1MB	65,90
IMPERIUM DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	65,90
INSPECTOR GRIFFU DT.	49,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALL. DT.	65,90
INVEST DT.	65,90
ISHIDO DT.	65,90
IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB	74,90
JAMES POND	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KILLING GAME SHOW DT.	54,90
KINGS QUEST 4 1 MB	89,90
KLAX	49,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB	85,90
LEMMINGS	59,90
LETTRIX DT.	59,90
LIGHT CORRIDOR DT.	65,90
LINE OF FIRE	59,90

AMIGA Programme

Titel	Preis
LIN WUHS CHALLENGE DT.	54,90
LOGO DT.	65,90
LOOM DT.	69,90
LOOPZ DT.	59,90
LOST PATROL DT.	59,90
LORDS OF DOOM DT.	65,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAGIC FLY DT.	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO 1MB	74,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MANIX	59,90
MASTERBLAZER DT.	65,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90
MEAN STREETS DT.	65,90
MIDWINTER DT.	64,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	59,90
MIG 29 DT. *	89,90
MIGHT + MAGIC 2	69,90
MIND GAMES DT.	59,90
MONTY PYTHON	54,90
MOONBLASTER DT.	54,90
M.U.D.S. DT.	65,90
MYSTICAL	59,90
N.A.R.C. DT.	59,90
NAVY SEALS DT. *	65,90
NEUROMANCER DT. 1 MB	65,90
NIGHT BREED DT.	59,90
NIGHTHUNTER DT.	65,90
NIGHTSHIFT DT.	54,90
NINJA REMIX DT.	59,90
NITRO DT.	59,90
NORTH + SOUTH DT.	59,90
NY WARRIORS 1 MB	54,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
ON THE ROAD KOMPLETT DT.	69,90
OOPS UP DT.	59,90
OPERATION HARRIER DT.	59,90
OPERATION SPRUANCE DT.	74,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG DT.	11,90
OVER THE NET DT.	59,90
PANG DT.	59,90
PARADROID 90 DT.	59,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
PLOTTING DT.	59,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	59,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	35,90
PORTS OF CALL DT.	59,90
POWERBOAT	65,90
POWERMONGER DT.	65,90
POWERPACK COMPILATION	65,90
PRINCE OF PERSIA DT.	65,90
PROFESSOR MARIARTI DT.	49,90
PROJECTILE DT.	65,90
PUZZNIK DT.	59,90
RA DT.	54,90
RAINBOW ISLAND DT.	59,90
REEDEREI DT.	49,90
RED STORM RISING DT.	65,90
RICK DANGEROUS 2	59,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90
ROBOCOP 2 DT.	59,90
ROGUE TROOPER	59,90
SAINT DRAGON DT.	59,90
SARACON DT.	65,90
SATAN *	54,90
SECOND WORLD	54,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT. *	78,90
SEGA MASTER MIX DT.	59,90
SHADOW OF THE BEAST 2 incl. SHIRT DT.	75,90
SHADOW WARRIORS DT.	59,90
SHOCKWAVE	59,90
SIM CITY DT.	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SIMULCRA DT.	65,90
SOCCERMANIA DT.	65,90
SOUNDEXPRESS	89,90
SPEEDBALL 2 *	65,90
SPIDERMAN DT.	59,90
SPINDIZZY WORLDS DT.	59,90
SPY WHO LOVED ME	49,90
STAR CONTROL *	65,90
STARFLIGHT DT.	65,90
STREET HOCKEY	59,90
STRIDER II DT.	59,90
STUN RUNNER	59,90
SUBBUTEO	54,90
SUPER OFF ROAD RACER DT.	65,90
SUPREMACY	69,90
SWORD OF THE SAMURAI DT.	65,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90

AMIGA Programme

Titel	Preis
TEAM YANKEE DT.	65,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	65,90
TESTDRIVE 2	63,90
TESTDRIVE 2 SCENERYS JE	35,90
THEIR FINEST HOUR DT.	69,90
THE THIRD COURIER	65,90
TIE BREAK DT.	65,90
TIME MACHINE	59,90
TIME RACER DT.	65,90
TOM AND THE GHOST DT. *	65,90
TOOKI DT. *	65,90
TOTAL RECALL DT.	59,90
TOURNAMENT GOLF	65,90
TOWER FRA DT.	69,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TREASURE TRAP	59,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
TURRICANE DT.	54,90
ULTIMA 5	79,90
ULTIMATE RIDE	59,90
UNLIMITED GOLF (JACK NICLAS)	72,90
UMS 2 DT.	72,90
UN SQUADRON	59,90
UNREAL DT.	79,90
VAXINE DT	65,90
VENUS FLY TRAP	54,90
VOODOO NIGHTMARE DT.	65,90
VROOM *	65,90
WARHEAD	59,90
WELLTRIS DT.	69,90
WESTPHASER mit Zubehör	89,90
WILD WEST WORLD DT.	65,90
WHEELS OF FIRE	69,90
WINGS DT.	74,90
WINGS OF DEATH DT.	65,90
WINGS OF FURY	59,90
WOLFPACK DT.	74,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	59,90
WING COMMANDER 1 MB *	69,90
XIPHOS	59,90
X-OUT DT.	54,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90
Z OUT DT.	54,90

PREISHITS AMIGA

Titel	Preis
AFTERBURNER	24,90
ADVANCED FRUIT MACHINE SIM.	24,90
BAAL	17,90
BALLISTIX	17,90
BARTS TALE 2	29,90
BATMAN THE CRUSADER	24,90
BLOOD MONEY	17,90
CONFLICT	17,90
CAPTAIN BLOOD	17,90
CYCLES ACCOLADE	24,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DYNAMITE DUX	24,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FAST FOOD	19,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FLY FIGHTER	24,90
GFL BASEBALL	19,90
GFL FOOTBALL	19,90
HOUND OF SHADOW	29,90
IMPACT	17,90
INTERCEPTOR	29,90
KIKSTART 2	17,90
LAST NINJA 2	24,90
ON SAFARI	17,90
PACMANIA DT.	17,90
QUARTZ	24,90
QUATTRO ARCADE COMPILATION	37,90
QUATTRO SPORTS COMPILATION	37,90
ROCK STAR	17,90
SHUFFLEPACK CAFE	24,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT KURZANL.	49,90
SPIDERTRONIC	17,90
STORMLORD	24,90
SUPER WONDERBOY	24,90
THYPOON THOMPSON	24,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
ZANY GOLF	29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

SONSTIGES

Titel	Preis
KIND WORDS 2 TEXTVERARBEITUNG DT.	109,90
INFOFILE DATENBANK DT.	109,90
OKTALYZER DT. MUSIK EDITOR	79,90
DE LUXE VIEW -VIEDO DIGITIZER-	349,00

AMIGA ZUBEHÖR

Artikel	Preis
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY	169,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MIDI CONNECTOR	79,90
SYNCRO EXPRESS 2	99,00
X-COPY 2 inkl. Hardware	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware	74,90

Diskettenlaufwerke

Artikel	Preis
3,5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	169,90
5,25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	209,90

Speichererweiterungen

Artikel	Preis
512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR	109,90
1,8 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR	249,90
2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR	289,90
8,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000, INTERN, MIT 2 MB BESTÜCKT	499,00

Harddisk

HARDDISK STATIONEN FÜR AMIGA 500

Artikel	Preis
30 MBYTE	1098,00
40 MBYTE NEC	1268,00
50 MBYTE	1358,00
60 MBYTE	1498,00

AUTOBOOT-FILECARD FÜR AMIGA 2000

Artikel	Preis
30 MBYTE	898,00
49 MBYTE	1098,00
40 MBYTE SCSI	1298,00
60 MBYTE SCSI	1398,00
83 MBYTE SCSI	1498,00

ALLE HARDDISKS UND FILECARDS WERDEN KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG UND MIT AUTOBOOT A.L.F. 2 TREIBER AUSGELIEFERT.

Scanner

Artikel	Preis
REIS HANDY SCANNER TYP 2, 200 DPI, SW, 64 MM	469,00
REIS HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI, SW, 105 MM	859,00
REIS HANDY SCANNER TYP 6 COLOR, 4096 FARBEN, 64 MM	1498,00
REIS PERSONAL A4 SCANNER, 200 DPI,4 GRAUSTUFEN	1498,00

LEERDISKETTEN

Artikel	Preis
3,5" 2DD NoName 10er	9,90
3,5" 2HD NoName 10er	19,90
5,25" 2DD NoName 10er	5,90
5,25" 2HD NoName 10er	12,90

MÄUSE

Artikel	Preis
REIS MOUSE FÜR ALLE AMIGAS	79,00
MOUSE SET HAUS/HALTER/PAD	19,90
MAUSMATTE	6,90

DISKETTENBOXEN

Artikel	Preis
BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90

NINTENDO GAMEBOY (TM)

Artikel	Preis
GAMEBOY INCL.: - KOPFHÖRER - DIALOGKABEL - UND SPIEL TETRIS	159,90
BATTERIESET MIT NETZTEIL	65,90
SPIELMODULE AB	44,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. *
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Euroscheck plus 10,00 DM





Wie versprochen gibt's heute das Szene-ABC – gewissermaßen die Enzyklopädie der Leute von der anderen Seite des Copyrights. Ursprünglich sollte es zwar eine 198seitige Extrabeilage werden, aber weil das denn doch zu aufwendig gewesen wäre, hat sich Dr. Freak vorerst mal auf die geläufigsten Begriffe beschränkt...

Board: Eine Art illegaler Mailbox, wird vor allem dazu genutzt, um frisch gecrackte Spiele schnell zu verbreiten. Nebenbei auch noch das Szene-Wort des Jahres 1990 schlechthin – jeder Freak, der etwas auf sich hält, hat plötzlich irgendetwas mit Boards zu tun!

Cracker: Ohne sie würde überhaupt nichts gehen in der Raubkopierer-Branche, denn diese Jungs sind für das Entfernen des Kopierschutzes zuständig; viele verpassen dem gerade gecrackten Game auch gleich einen Trainer. Sie sind die angesehensten Szene-Mitglieder, besonders, wenn sie einen schwierigen Kopierschutz als erster geknackt haben.

Freak: Oberbegriff für alle Szene-Mitglieder, außerdem mein Künstlername.

Grafiker: Sie machen im Prinzip auch nichts anderes als ihre legal arbeitenden Kollegen, wobei sich ihre Tätigkeit aber in aller Regel auf das Zeichnen hübscher Intros beschränkt.

Gruppe: Ist wohl selbsterklärend – erwähnen sollte man vielleicht noch, daß es durchaus auch legale Gruppen gibt, die sich streng an Recht und Gesetz halten. Zumindest in Deutschland sind die illegalen Gruppen aber eindeutig in der Überzahl.

Lamer: Mit diesem abwertenden Ausdruck wird jeder bedacht, der entweder gar kein Freak ist oder es in der Szene bis jetzt zu nichts gebracht hat. Dabei hat jeder noch so bekannte Szene-Held irgendwannmal als Lamer angefangen...

Leader: Der „Big Boss" einer Gruppe, bei Crackern ist dies meist ein Swapper/Spreader, bei Demo-Gruppen eher der beste Programmierer. Weil er den ganzen Laden organisiert (Originale besorgen, Aufgaben verteilen, usw.), wird er auch öfters „Organizer" genannt.

Loser: Fast dasselbe wie ein Lamer, man beachte aber den feinen Unterschied: Während der Lamer es bisher zu nichts gebracht hat, weil er es noch gar nicht richtig versucht hat, hat der Loser dies bereits getan – und ist kläglich gescheitert. Eines der schlimmsten Schimpfwörter in der Szene!

Mitläufer: Sowas gibt es einfach überall, also auch hier. Um eines schönen Tages voll in die Gruppe integriert zu werden, versuchen sie, sich mit so herausfordernden Tätigkeiten wie Autofahren, Kaffeekochen und Schuhputzen zu profilieren...

Musikmacher: Sie produzieren den Sound für die Intros.

Organizer: Siehe „Leader".

Phreaker: Das Wort ist abgeleitet von „Phone-Freaking". Phreaker besorgen die Kreditkarten zum kostengünstigen Telefonieren und „plaudern" den lieben langen Tag per Modem mit den Boards, um neue Spiele zu tauschen und zu verbreiten.

Programmierer: Sie sind in einer Crackergruppe für die Programmierung des Intros verantwortlich; dabei sind weniger die technisch anspruchsvollen Lösungen gefragt, hier kommt es mehr auf Kürze und Kompatibilität an (z.B. soll das Intro auf allen Amigas mit 512K laufen, möglichst wenig Platz beanspruchen, etc.).

Release: Das Herausbringen eines gecrackten Spiels, bzw. das Spiel selbst.

Spreader: Bringt die mühsam gecrackte Software unter die Leute, wobei es ihm im Unterschied zum Swapper weniger auf den Ruhm seiner Gruppe ankommt (manche Spreader arbeiten sogar unabhängig), als auf finanziellen Gewinn.

Swapper: Verbreitet die Soft, siehe auch „Spreader".

Trainer: Oftmals werden die gecrackten Games vom Cracker gleich mit Optionen für unendlich Leben, Munition, Energie oder freie Levelanwahl ausgestattet – sie werden „getraint".

So, das wären zumindest mal die wichtigsten Begriffe gewesen, die man unbedingt kennen sollte, um bei einschlägigen Fachgesprächen nicht unangenehm aufzufallen. Wenn Ihr noch mehr wissen wollt, schreibt ruhig, Dr. Freak hat für (fast) alle Fragen ein offenes Ohr. Ansonsten werdet Ihr das nächste Mal erfahren, was 1991 „in" sein wird – alle Trends, alle Moden, alle Geheimnisse! Bis dann,

Euer

Dr. Freak

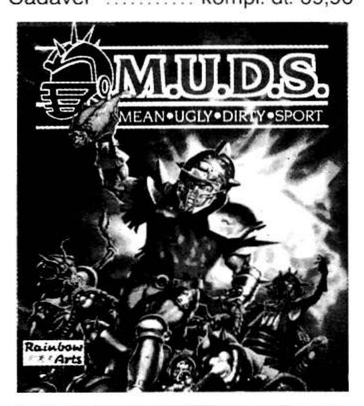
Joker Verlag
„Dr. Freak"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

World  of Wonders

Computer-Shop of the 90's.



Artikel	Preis
1 MB Speichererweiterung mit Uhr, abschaltbar	159,00
4D-Sports Boxing	dt. 69,90
Alcatraz	dt. 69,90
Alpha Waves	dt. 69,90
Altered Destiny	dt. 69,90
ATF 2	dt. 62,90
Atomic Robokid	dt. 62,90
Awesome	dt. 80,90
Back to the Golden Age	a.A.
Badlands	dt. 62,90
Bards Tale 3	a. A.
Bar Games	dt. 62,90
B.A.T.	kompl. dt. 76,90
Battle Command	kompl. dt. 69,90
Battle Isle	dt. 62,90
Battlestorm	dt. 62,90
Betrayal	76,90
Big Business	kompl. dt. 59,90
Billy the Kid	dt. 62,90
Bomber Bob	dt. 62,90
Brainblasters	dt. 62,90
Buck Rogers	76,90
Cadaver	kompl. dt. 69,90



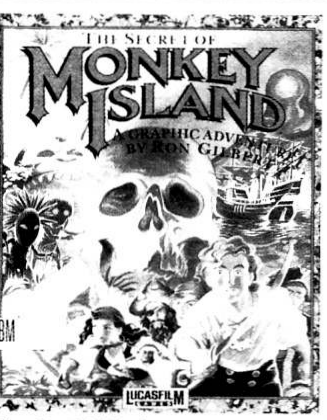
Artikel	Preis
Captive	dt. 62,90
Carthage	dt. 69,90
Champion of Ray	dt. 69,90
Chase HQ 2	dt. 62,90
Corporation	dt. 62,90
Crime Time	kompl. dt. 62,90
Crown	kompl. dt. 62,90
Cruise for a Corpse	dt. a.A.
Curse of t. Azure Bonds	dt. 74,90
Dick Tracy	kompl. dt. 65,90
Dino Wars	kompl. dt. 59,90
Dragonbreed	dt. 62,90
Dragonflight	dt. 74,90
Dragon Wars	dt. 69,90
Duck Tales	dt. 62,90
Elvira	**kompl. dt. 80,90**
Epic	dt. 62,90
E-Swat	dt. 62,90
Exterminator	dt. 69,90
F-19 Stealth Fighter	dt. 76,90
Flip it & Magnose	dt. 65,90
Galactic Empire	kompl. dt. 76,90
Geisha	kompl. dt. 69,90
Golden Axe	dt. 62,90
Great Courts 2	dt. 69,90
Gremlins 2	dt. 62,90
Maupiti Island	kompl. dt. 69,90
Medusa 2	kompl. dt. 69,90
Mighty Bombjack	dt. 69,90
Mig 29 Fulcrum	dt. 80,90
M.U.D.S	**kompl. dt. 62,90**
Murders in Space	kompl. dt. 69,90
Mystical	dt. 62,90
NAM (Vietnam)	dt. 76,90
Narc	dt. 62,90
Navy Seals	dt. 62,90
Never Ending Story 2	dt. a.A.
Nightshift	dt. 59,90
Nitro	dt. 62,90
Obitus	dt. 80,90
Operation Stealth	kompl. dt. 62,90
Over the Net	dt. 69,90
Pang	dt. 62,90
Panza Kick Boxing	dt. 62,90
Paradroid 90	dt. 62,90
Plotting	dt. 62,90
Pool of Radiance	dt. 69,90
Powermonger	dt. 76,90
Puzznic	dt. 62,90
Rick Dangerous 2	dt. 62,90
Riders of Rohan	dt. 69,90
Robocop 2	dt. 62,90

VIDEOPREISLISTE Nr. 6

- **alle Neuheiten auf einer 3-Stunden-Cassette**
- **jedes Spiel wird ca. 3 Minuten vorgestellt**
- **inclusive Preisangaben für alle Systeme**
- **z. B. M.U.D.S., Powermonger, Elvira ... u.v.a.**
- **Videopreisliste Nr. 6 für nur: 19,90 DM**

Copyright, Idee und alle Rechte bei World of Wonders

Artikel	Preis
Hard Drivin 2	dt. 69,90
Indianapolis 500	dt. 69,90
Invest	kompl. dt. 62,90
Ishido	dt. 69,90
James Pond	dt. 62,90
Legend of Billy Boulder	dt. 62,90
Lemmings	dt. 62,90
Lettrix	kompl. dt. 62,90
Light Corridor	dt. 62,90
Line of Fire	dt. 62,90
Live and Death	69,90
Loopz	dt. 62,90
Lost Patrol	kompl. dt. 62,90
Lotus Esprit Turbo	dt. 62,90
M1 Tank Platoon	dt. 76,90
Masterblazer	dt. 69,90
Saint Dragon	dt. 69,90
Second World	kompl. dt. 59,90
Secret of Monkey Island	**kompl. dt. 76,90**
Simulcra	dt. 62,90
Sly Spy	dt. 62,90
Speedball 2	dt. 69,90
Spindizzy Worlds	dt. 62,90
Star Control	dt. 74,90
Strider 2	dt. 62,90
Stun Runner	dt. 62,90
Super Off Road Racer	dt. 62,90
Super Skweek	a.A.
Supremacy	dt. 74,90
Team Suzuki	a.A.
Team Yankee	dt. 80,90



Artikel	Preis
The final Whistle	a.A.
T. Mutant Hero Turtles	dt. 69,90
Toki	dt. 62,90
Total Recall	dt. 62,90
Tournament Golf	dt. 69,90
Transworld	kompl. dt. 64,90
Turrican 2	59,90
Ultima 5	74,90
Wheels of Fire	74,90
Wild West World	kompl. dt. 89,90
Wolfpack	dt. 80,90
Wonderland	74,90
World Soccer	dt. 34,90
Wrath of the Demon	74,90
Z-Out	dt. 62,90

Andere Spiele, die Sie in dieser Zeitschrift finden, auf Anfrage!

****

Lösungsbücher:

****

Artikel	Preis
Buck Rogers	29,90
Cadaver	dt. 29,90
Crime Time	dt. 29,90
Dungeonmaster	dt. 29,90
Fatal Heritage	dt. 29,90
Future Wars	dt. 29,90
Indiana Jones Adv.	29,90
Legend of Fairghail	dt. 29,90
Loom	dt. 29,90
Operation Stealth	dt. 29,90
Secret of Monkey Island	dt. 29,90

andere Bücher auf Anfrage!

BESTELLUNGEN AB 90,00 DM VERSANDKOSTEN FREI!
Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern! — System angeben

W.o.W. Berlin	W.o.W. Solingen	W.o.W. Frankfurt	W.o.W. Stuttgart
ab 25.1.91 nur Versand!	ab 5.2.91 nur Versand!	Höhenstr. 31, 6231 Schwalbach	Teckstr. 20, 7730 Schwenningen
Tel: 0 30 / 3 24 63 26	Tel: 02 12 / 20 13 98	Tel: 0 61 96 / 8 24 67	Tel: 0 77 20 / 6 23 91
Mo - Fr: 16 - 21 Uhr	Mo - Fr: 17 - 21 Uhr, Sa: 12 - 15 Uhr	Mo - Fr: 9 - 21 Uhr, Sa: 9 - 14 Uhr	Mo - Fr: 17 - 21 Uhr, Sa: 9 - 14 Uhr

Serviceleistungen: Eilpost-Service: 7,- DM — Sicherheitskarton: 3,- DM
Versandkosten: Nachnahme: 8,- DM — Vorkasse: 4,- DM

Preisänderungen vorbehalten — für Druckfehler keine Haftung



Ruhmeshalle

Willkommen auf der Seite für Glückspilze! Wie jeden Monat gab's natürlich auch diesmal wieder jede Menge zu gewinnen – wer sich über einen der Preise freuen darf, findet seinen Namen an dieser Stelle.

Up & Down

Midnight Resistance geht an:
Thorsten Domeyer, Hameln
M1 Tank Platoon gewinnt:
Andreas Hartlieb, Wiesloch
Über Loom freut sich bestimmt:
Markus Frank, Eberstadt-Lennach
Je einen bunten Joker-Ordner bekommen:
Felix Tietje, Osnabrück
Sven Huber, Erlenbach
Elmar Hochbaum, Rösrath

Die Girl-Seite

Je ein scharfes Amiga-Game erhalten:
Oliver Davidovic, Wendlingen
Sonja Bartodziej, Steinhagen
Martina Kozina, Wolfsburg
Markus Schlaps, Bernhausen
Uwe Klein, Frankenthal

Stromausfall

Das schwarze Auge (Basis-Set) bekommt:
Michael Dilger, Fürstenfeldbruck
Mit Marvel zum Superhelden avanciert demnächst:
Nando Rohner, Basel, Schweiz

Das Silvesterfeuerwerk

Für alle, die keinen Kalender besitzen, hier noch schnell die richtige Antwort auf unsere schwierige Frage: Der 31.12.91 fällt natürlich auf einen Dienstag. Kommen wir also gleich zum Hauptgewinn, den Merkur-Spielautomat bekommt:
Heinz Habel, Ludwigshafen
Rakete 2 hat abgeschossen:
Frank Willinger, Völklingen
Raketen 3 – 5:
Michael Ohrem, Dorsten
Christian Henrich, Pforzheim
Martin Seifert, Lollar
Raketen 6 – 10:
Uwe Ida, Wolfsburg
Dirk Mützel, Königsberg
Daniel Stiel, Fulda
Lars Pawlinski, Hildesheim
Andrea Burghoff, Saulheim
Raketen 11 – 15:
Marco Flindt, Essen
Hartmut Riecher, Eislingen
Michael Kim, Hamburg
Markus Heiler, Dortmund
Lars Güllekes, Voerde

So, lassen wir's gut sein für heute. Wir wünschen allen Gewinnern recht viel Spaß mit ihren Preisen und drücken den Pechvögeln unter Euch ganz fest die Daumen für's nächste Mal. Bis dahin: ciao, ciao ...



Lange mußten die Bildschirmsöldner in ihren Stellungen ausharren und auf schlechtere Zeiten hoffen – aber jetzt ist es mit dem Weihnachtsfrieden wohl endgültig vorbei: Es gibt wieder neue Metzel-Software!

Der Amiga Joker meint:
NARC ist spannend bis zum letzten Schuß!

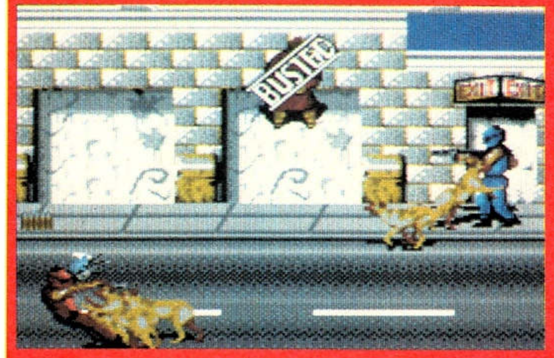
Die Hintergrundstory könnte man sich eigentlich mal wieder sparen, denn bei dieser blutrünstigen Automatenumsetzung geht's im Prinzip nur um eins – alles töten, was sich auf dem Screen bewegt! Aber sei's drum, hier ist die packende Geschichte von Hit Man und Max Force: Die beiden sind zwei Cops im Stil der bekannten Edelbullen aus Miami Vice und stehen in Diensten der D.E.A. (Drug Enforcement Agency – keine Tankstelle!). Dort hat man festgestellt, daß die Drogenbekämpfung viel schneller geht, wenn man die Dealer gleich erschießt anstatt sie umständlich zu verhaften. Deshalb haben sich die Jungs mit netten kleinen Maschinenpistolen ausgerüstet, die praktischerweise auch zum Abschießen von Raketen geeignet sind. Außerdem tragen sie Motorradhelme, um ihren hübschen Kopf zu schützen – man weiß ja schließlich nie, ob man den nicht doch mal brauchen kann ...

So ausgestattet geht es dann in über zehn Level (incl. Unterlevel) von einer „Festnahme" zur nächsten, bis am Ende der Obermotz Mr. Big zum großen Showdown antritt. Schnappt man einen der Gangster lebend, gibt's Bonuspunkte, erledigt man sie gleich richtig, darf man ihre Hinterlassenschaften aufsammeln: Patronen, Drogen, Geld und vor allem die besonders effektiven Raketen (die Dinger reißen den Gegner wortwörtlich in Stücke – sieht noch schlimmer aus als bei „Altered Beast"!). Bei den Feinden hat man sich einiges einfallen lassen, neben Rauschgifthändlern in allen Varianten gibt es noch Hubschrauber, Hunde und sogar riesige Käfer – die sind wahrscheinlich durch übermäßigen Drogenkonsum so groß geworden ... Auch die einzelnen Level sind sehr abwechslungsreich gestaltet, die Palette reicht von der tristen Vorstadtstraße über die U-Bahn und ein Gewächshaus bis hin zu Mr. Big's chicem Büro.

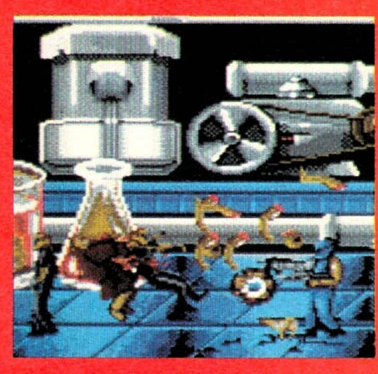
Grafisch ist die Gangsterjagd sehr hübsch geworden; mit Zwischenbildern, die effektvoll eingeblendet werden, und einem Horizontalscrolling, das kaum bis gar nicht ruckelt. Noch besser sieht es beim Sound aus, hier gibt's anständige Musik und astreine Effekte plus Sprachausgabe. Die Steuerung ist einfach zu bedienen, hat aber ihre Macken: Manche Gegner (z.B. Hunde und Rollstuhlfahrer) lassen sich nur im Knien erledigen, dabei wirkt es oft sehr störend, daß die Helden sich nach jedem Treffer automatisch wieder zu voller Größe aufrichten. Dieses Manko wird aber mehr als ausgeglichen durch den hervorragenden Zwei-Spieler-Simultanmodus und ein nützliches Radar, das die vorhandenen Ausgänge anzeigt, und auf dem man sogar die einzelnen „Gegnersorten" unterscheiden kann. Alles in allem ist NARC ein Ballerspiel der Oberklasse, das für hartgesottene Actionfans ganz leicht selbst zur Droge werden kann! (mm)







Entzückend, diese Gegner!



Blut muß fließen ...

Spezialität: Eine knappe deutsche Anleitung, eine schöne Highscoreliste und eine Continue-Option versüßen das Polizistenleben.



NARC

Grafik:	79%
Sound:	82%
Handhabung:	63%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Die Programmierer von „Grand Monster Slam“ haben wieder zugeschlagen: Das gemeinste, schmutzigste und originellste Sportspiel der letzten 99 Jahre ist endlich auch für den Amiga erhältlich!

M.U.D.S.









Der Amiga Joker meint:
M.U.D.S. – die größte Gaudi seit den Gladiatorenkämpfen!

Der sinnige Titel steht für „Mean Ugly Dirty Sports“ und beschreibt den Charakter dieser ruppigen Fantasy-Rugby-Variante recht treffend. Hier stehen keine vorbildlichen Sportler auf dem Platz, sondern zu allem entschlossene Sträflinge, die auf dem Sklavenmarkt eingekauft wurden. Und hier zählt auch nicht Fair Play, sondern nur der Sieg – schließlich geht's um den Pokalgewinn!

Der Spieler bestimmt als Manager über das Schicksal eines fünf Mann starken Teams, er kann aber auch selbst ins wüste Gerangel auf dem Spielfeld eingreifen. Beim Spielereinkauf sollte man sein besonderes Augenmerk auf die (sehr unterschiedlichen) Fähigkeiten der einzelnen Kandidaten richten: Ein „Warklong“ beispielsweise hat einen sehr geringen Luftwiderstand und eignet sich deshalb gut als Läufer; andere machen eher bei den unvermeidlichen Prügeleien auf dem Platz eine gute Figur oder sind die geborenen Strategen. Als Faustregel gilt: Bullige „Hau draufs“ sind meist schlechte Läufer, windschnittige Stürmer dagegen gehen oft schon beim ersten Bodycheck zu Boden. Als Manager muß man sich aber noch um vieles mehr kümmern, z.B. seinen Spielern Hotelzimmer besorgen, auf der Bank oder bei einem Kredithai (zu horrenden Zinsen) das nötige Kapital auftreiben und (ganz wichtig) die richtigen Leute bestechen. Wer den gegnerischen Cracks abends in der Taverne ein Bierchen spendiert, erhält vielleicht wichtige Infos über das nächste Spiel. Noch besser ist es natürlich, gleich den Schiedsrichter zu schmieren ...

Sobald Mannschaftsaufstellung und gewünschte Taktik feststehen, kann man noch in einem Wettbüro auf sein Team setzen, dann geht's ab ins Stadion. Auf dem vertikal scrollenden Spielfeld muß man den kleinen Saurier, der als Ball fungiert (und natürlich auch bestechlich ist ...) möglichst oft in das gegnerische Faß bugsieren. Erlaubt ist dabei alles, was weh tut: Man kann den Gegner umhauen, Prügeleien anfangen, und wenn alle Stricke reißen, auch mal einen geschickten Spielzug inszenieren. Bezeichnenderweise ist das Match auch dann gewonnen, wenn es einem gelingt, die gegnerische Mannschaft soweit zu dezimieren, bis sie nicht mehr genügend (lebende) Spieler für ein komplettes Team hat!

Während man den Strategieteil von M.U.D.S. als Solist bestreiten muß (man kann ihn aber auch ganz weglassen), gibt es im Actionteil auch einen Zwei-Spieler-Modus. Die herrlich schrägen Grafiken machen M.U.D.S. zu einer Augenweide, schade ist nur, daß die Spieler auf dem Platz ziemlich mickrig aussehen. Im strategischen Programmteil sind alle Aktionen menügesteuert und bequem per Maus zu erledigen. Die Action in der Spielarena wird ebenfalls problemlos mit dem Joystick gesteuert. Dazu gibt's heiße Musiken von Chris Hülsbeck und eine hübsch gemachte Anleitung – Kämpferherz, was willst du mehr? (C. Borgmeier)



M.U.D.S.

Grafik:	76%
Sound:	78%
Handhabung:	70%
Spielidee:	91%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	87%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Rainbow Arts
Bezug: Rushware

Spezialität: Zwei Disketten, Handbuchabfrage.

HIT



Horror Zombies from the Crypt

Computerspiele der Marke Blut & Horror sind schwer im Kommen – „Elvira“ war anscheinend nur die Spitze des Grabhügels. Auch bei Millennium hat man jetzt ein paar Zombies ausgebuddelt . . .

Ein Actionadventure der Gänsehaut-Klasse soll es sein, und das sehenswerte Intro ist auch ganz danach: Gräber öffnen sich, Schreie gellen durch die Nacht, die



Untoten sind wieder unterwegs. Alsdann darf man sich sechs (umfangreiche!) Level lang gegen Horrorwesen aller Art zur Wehr setzen, angefangen vom gemeinen Zombie bis hin zur blaublütigen Fledermaus. Da heißt es, kühlen Kopf zu bewahren, solange man ihn noch aufhat, denn so nebenbei wollen auch noch alle möglichen Gegenstände (Waffen, Schätze usw.) gefunden und aufgesammelt werden. Und wie bei einem richtig schön schlechten Horrorfilm gibt's auch hier jede Menge Geheimtüren, morsche Bodendielen oder offene Kamine, die sich plötzlich drehen.

Sound und Grafik geben sich angemessen schaurig, auch wenn die meisten der herumwandelnden Kreaturen eher häßlich als furchteinflößend sind. Dafür ist das Scrolling überzeugend, und die Todes-Animation der Spielfigur hat sich sogar den goldenen BPS-Orden am Band verdient. Nur leider ist die Steuerung genauso altertümlich wie der Frack von Graf Dracula: Mit dem Joystick kann man nur laufen, hüpfen und ballern, zum Ducken braucht man die Space-Taste. Dazu ist das Game ziemlich schwer und häufig unfair, gelegentlich muß schon ein Leben geopfert werden, um bestimmte Stellen zu erkunden. Das macht das Grusical zwar nicht zum totalen Flop, aber mehr als erträgliches Mittelmaß sollte man sich nicht erwarten. (mm)





Horror Zombies from the Crypt

Grafik:	72%
Sound:	62%
Handhabung:	41%
Spielidee:	34%
Dauerspaß:	48%
Preis/Leistung:	45%
Red. Urteil:	48%

Für Experten
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Millennium
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Die Splatter-Oper bietet eine deutsche Anleitung und relativ kurze Ladezeiten.

Crown · Sliders

Wer mag immer noch nicht glauben, daß ein Spiel trotz schön gemalter Bilder und fetziger Begleitmusik ein absoluter Flop sein kann? Hier ist der Beweis ...

Der kleine Bruder unseres Cover-Künstlers Celàl hat bei Starbytes neuem Prügelspiel den Pinsel geschwungen, vertont wurde es von einem talentierten Newcomer namens Tunc Satiroglu (ein Name, den man sich merken sollte, auch wenn's schwer fällt). Aber was helfen die schönsten Sprites, wenn sie sich – wegen fehlender Animationsstufen – schrecklich abgehackt bewegen? Ja, was soll man überhaupt mit einem Spiel anfangen, bei dem man andauernd mit Diskettenwechseln beschäftigt ist und sich die restliche Zeit mit einer viel zu trägen Joysticksteuerung herumärgern darf?
Trotzdem sei kurz das Spielgeschehen erzählt: Im Reich der Tiere ist gerade der Posten des Königs freigeworden; jeder Bewerber muß die sechs vorhandenen Kontinente besuchen und dort alle Gegner niedermachen. Die Schwierigkeiten beginnen aber bereits bei der Anreise, denn hier muß man immer ein anderes Zwischenspiel (also ebenfalls sechs) über sich ergehen lassen. Bei einem reitet man z.B. auf einem Pferd und sammelt Schilder ein, im nächsten hüpft man mit einem putzigen Drachen von Insel zu Insel, in einem weiteren tanzt man mit einem hübschen Piratenmädchen, usw. Wiedermal hört sich das alles wesentlich spannender an, als es dann tatsächlich ist. Dabei ist es noch das geringste Übel, daß der Joystick in jeder Zwischensequenz mit anderen Funktionen belegt ist; im Endeffekt ist Crown nämlich nur eine Ansammlung von hübschen Bildern und guten Musikstücken, bei der man vergessen hat, ein Spiel einzubauen. (C. Borgmeier)



Crown

Grafik:	72%
Sound:	81%
Handhabung:	21%
Spielidee:	19%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	25%
Red. Urteil:	24%

Für Experten
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Starbyte
Bezug: Bomico

Spezialität: Wer kein Zweitlaufwerk hat, wird die beiden Disks öfters in der Hand haben ...

Was macht ein Hersteller, der anderswo abkupfern will, dies aber möglichst unauffällig? Ganz einfach: Er kombiniert die Grundgedanken von *zwei* anderen Spielen, und schon ist das brandneue Game fertig!

Wie so etwas in der Praxis aussieht, zeigt uns das französische Softwarehaus Microids mit dieser Mixtur aus „Masterblazer" und „Marble Madness": Eine gelbe und eine blaue Kugel gleiten über ein dreidimensional dargestelltes Spielfeld und versuchen, in den Besitz eines kleinen Bällchens zu kommen. Sobald das gelungen ist, muß man es noch schaffen, den Ball in das gegnerische Tor zu schießen, einem viereckigen Ausschnitt auf der Spielfläche. Wenn man nahe genug an dem Bällchen dran ist, kann man es per Knopfdruck zu sich heranziehen, es klebt dann an der eigenen Kugel wie an einem Magneten fest. Ist einem der Gegner zuvorgekommen, braucht man ihn bloß zu rammen, und schon gleitet der Spielball wieder frei im Raum herum. Um die Angelegenheit etwas schwieriger zu machen, hat man schließlich noch zahlreiche Hügel und tückische Felder auf den insgesamt zwölf Spielflächen verteilt. Erfreulicherweise wird das Ballgeschiebe in vollem PAL-Overscan gezeigt, bei Bedarf kommt auch ein Split-Screen zum Einsatz. Dank der eintönigen Farbwahl ist Sliders zwar optisch wenig reizvoll, dafür wird rasend schnell und butterweich gescrollt. Positiv fallen neben den brauchbaren Sound-FX vor allem die endlos vielen Einstellparameter auf (Spielzeit, Schwerkraft, Anziehungskraft, Gleitgeschwindigkeit etc.). Leider wird spielerisch insgesamt etwas zu wenig Abwechslung geboten, so daß die Motivation nicht allzulange vorhält. (Manuel Semino)

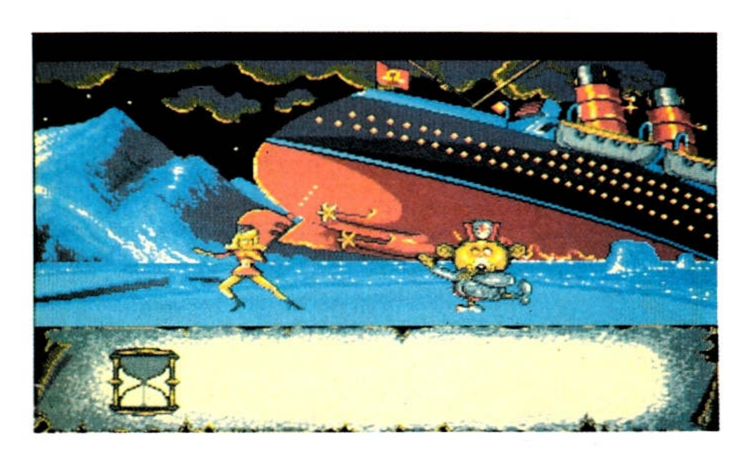


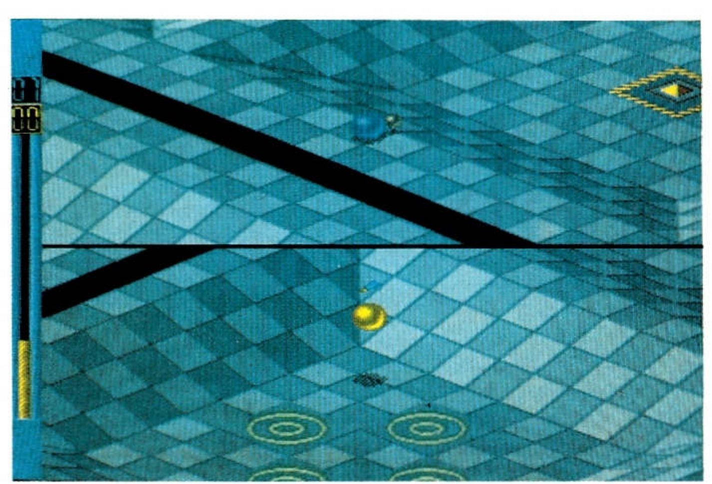
Sliders

Grafik:	62%
Sound:	54%
Handhabung:	65%
Spielidee:	45%
Dauerspaß:	51%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	54%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Microids
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Zwei-Spieler-Modus (Mensch/Computer), Steuerung per Joystick, Maus oder Tastatur.






CSS

COMPUTER ABC

Biochip: Schaltelement, das aus organischen Substanzen (Eiweiß) besteht – praktisch der erste Schritt zur Annäherung von Mensch und Maschine (schließlich ist das menschliche Hirn im Prinzip auch nichts anderes als ein einziger, riesiger „Biochip").

BIOS: So heißt das Ein-/Ausgabesystem bei MS-DOS- (und CP/M-) Rechnern.

Bit: Abkürzung für „Binary Digit", Binärstelle. Kleinste Speichereinheit einer EDV-Anlage, die nur die Werte 1 oder 0 enthalten kann. 8 Datenbits (+ 1 Prüfbit) bilden zusammen ein Byte („Bitte acht Bits!")

Bitmap-Grafik: Grafikdarstellung auf der Basis eines Raster-, bzw. Matrix-Codes („Mosaik-Code"). Wer's genauer wissen will, der frage die berühmten „Bitmap-Brothers"...

Boolesche Algebra: Der liebe Herr Boole (1815 – 1864) hat mit seiner auf der Zahl 2 fußenden, logischen Algebra die Grundlage für die sogenannte Schaltalgebra geschaffen. Deren wichtigste Funktionen sind die berühmten UND-, ODER- und NICHT-Verknüpfungen, auf denen sämtliche Schaltungen in einem Elektronenhirn aufgebaut sind.

booten: Der Neustart des ganzen Computersystems; war dieses vorher bereits in Betrieb, spricht man von „Rebooten". Wer hätte das gedacht?

Bootblock: Der Teil eines Programms, der für dessen Start zuständig ist. Außerdem: Beliebter Nistplatz für die unbeliebten (weil oft zerstörerischen) „Bootblock-Viren".

Buffer: Der englische Ausdruck für „Puffer". Eine Speichereinheit, die gewissermaßen als Datenzwischenlager dient, wenn zwei Geräte unterschiedlicher Verarbeitungsgeschwindigkeit miteinander Daten austauschen (z.B. Computer und Drucker).

Bug: Programmfehler. Bedeutet eigentlich „Wanze" – einer der ersten bekanntgewordenen Programmfehler wurde nämlich von einer toten Wanze verursacht, die sich ausgerechnet einen Computer als letzte Ruhestatt ausgesucht hatte...

Bulletin Board: „Schwarzes Brett", etwa für Mitteilungen in einer Mailbox.

Bus: Erstens ist das natürlich die Abkürzung für „Omnibus"; darüberhinaus bezeichnet man auch die Verbindungsleitung innerhalb eines Computersystems so. Und zwar je nach deren Aufgabe als Datenbus, Steuerbus oder Adreßbus.

C: Sehr maschinennahe und vielseitige Programmiersprache.

C 64: Nicht nur eine Legende, sondern immer noch der Welt meistverbreitetster Heimcomputer – knapp 4 Millionen Stück hat Commodore von dem „Brotkasten" unter die Leute gebracht!

CAD: Abkürzung für „Computer Aided Design", also computerunterstütztes Entwerfen in Architektur, Maschinenbau usw.

Carriage Return Key: Die „Wagenrücklauftaste" wird heutzutage meist schlicht als Enter-Taste bezeichnet. Aber wer's gerne umständlich mag...

CBM: Abkürzung für „Commodore Business Machines" – kommt einem irgendwie recht bekannt vor, nicht?

CD-ROM: Und noch 'ne Abkürzung... Diese steht für „Compact Disc Read-Only Memory", auf deutsch heißt das Teil einfach Bildplatte. Könnte sich übrigens zum Nachfolger der Diskette und damit zum Speichermedium der Zukunft entwickeln.

Central Processing Unit: Wird meist kurz CPU genannt und bezeichnet die zentrale Recheneinheit eines Computers, also sein „Hirn".

Centronics-Schnittstelle: Vom Druckerhersteller Centronics entwickelte, parallele Schnittstelle, die fast schon so etwas wie eine Norm für Druckerschnittstellen geworden ist.

Chaos Computer Club: Seit 1983 in Hamburg bestehende, lockere Vereinigung von Hackern, die durch verschiedene aufsehenerregende Aktionen bekanntgeworden ist (die Jungs haben sich beispielsweise in den NASA-Rechner gehackt, die Nordsee in die Elbe geleitet und fressen öfters kleine Kinder).

Checkbit: „Prüfbit", das selbst keine Dateninformation trägt, sondern nur zur Sicherheit bei jedem Byte dabei ist, falls eins von dessen acht „richtigen" Bits mal umfällt.

chiffrieren: verschlüsseln.

Chip: „Scheibchen", auf dem die einzelnen Schaltelemente untergebracht sind (heutzutage sind das schon ein paar Millionen pro Chip!)

Clip Board: Bereich im Arbeitsspeicher, der für die vorübergehende Zwischenlagerung von Daten, Texten und Bildern verwendet wird.

Cluster: Speichertechnik bei der Ablage von Dateien auf Festplatten unter MS-DOS. Dabei werden Blöcke von jeweils 4 kByte (Cluster) gebildet, um die Dateien platzsparend unterzubringen.

COBOL: Verbreitetste Programmiersprache für kaufmännische Anwendungen, „Common Business Oriented Language".

Code: Schlüssel, auch Verschlüsselungssystem, z.B. der ASCII-Code für alle üblicherweise bei einem Computer verwendeten Zeichen.

Commodore: Ein nicht ganz unbekannter Computerhersteller.

Compiler: Übersetzungsprogramm für andere Programme.

Computerangst: Für unsereins unerklärliche Abneigung meist älterer Mitbürger, sich mit unseren elektronischen Lieblingen persönlich auseinanderzusetzen. Hat aber auch seine Vorteile: So läßt Omi wenigstens den Amiga in Ruhe...

Computercamp: Schlicht und ergreifend ein Ferienlager für Computer-Freaks.

Computer-Freak: Du zum Beispiel bist entweder so einer, oder Du hast Dich in der Zeitschrift geirrt...

Computerkriminalität: Das ist nun wirklich die Domäne von Dr. Freak, deshalb nur ganz kurz: So ziemlich alles was mit Computern zu tun hat, aber vom Gesetzgeber verboten ist, läuft unter diesem Begriff. Zum Bleistift Hacken, Raubkopieren, Betrug am Scheckkartenautomaten und so weiter und so fort.

Computerkunst: Wenn nicht gerade von Musikkompositionen die Rede ist, dann guckt doch einfach mal in die Joker-Galerie!

Computermagazin: Keine Ahnung, was das nun wieder sein könnte – man kann ja nicht alles wissen!

PREIS-TIP

Nur solange der Vorrat reicht!!!

F-19 STEALTH FIGHTER

Speichererweiterung A500 (512KB) inclusive Uhr & Spiel Ritter	155,00 DM

Disketten:	
3,5" Doppelseitig, 80 Tracks, 135 Tip	8,50 DM
5,25" Doppelseitig, 40 Tracks, 48 Tip	7,50 DM

Joysticks Competition PRO		
Schwarzes Gehäuse	- Art. Nr. 90110S	18,50 DM
Klares Gehäuse	- Art. Nr. 90120S	22,50 DM
Bitstar Joystick	- Art. Nr. 65939	9,00 DM

Titel	MS-DOS 3,5"/5,25"	Amiga
Air Supply	39,00	–
Carthage	–	69,00
Champion of thr Rai	70,00	70,00
Elvira - Mistress of the Dark	99,00	89,00
Knights of the Sky	99,00	–
Lightspeed	99,00	–
Murder In Space	80,00	–
Sim City	82,00	82,00
Sim City Terrien Editor	40,00	40,00
Im Pack: Sim City und Terrien Editor	110,00	110,00
The Second World	65,00	55,00
Transworld	–	75,00
World. Champ. Boxing	55,00	55,00

Titel	C 64
Krieg um die Krone I	45,00
Krieg um die Krone II	50,00
Im Pack: Krieg um die Krone I+II	88,00
Sim City	55,00
Sterne wie Staub	55,00
Teenage Mutant-Hero Turtles	45,00
The Second World	25,00
Transworld	55,00
Warlord	39,00

HANDBUCH IN DEUTSCH. COMMODORE AMIGA PIRATES!

Stratego THE COMPUTER GAME Accolade

Bestellschein **Bitte liefern Sie mir per Nachnahme ...**

Name:		Disk.	Cass.
Straße:			
PLZ/Ort:			
Telefon:			
Alter:			
Computersystem:			

Datum__________ **Unterschrift**________________

An
CSS
Computershop
Stengel

Brakhofstraße 21 b
4800 Bielefeld 16

Eine alte Bauernregel sagt: „Alles neu macht der Februar". Das reimt sich aber nicht, und deshalb stimmt's auch nicht. Weil, soviel hat er gar nicht neu gemacht, der Februar . . .

UP & DOWN

Redaktionscharts

1. M.U.D.S.
2. CHAOS STRIKES BACK
3. PUZZNIC
4. MIG-29 FULCRUM
5. BUCK ROGERS
6. LOOPZ
7. JACK NICKLAUS GOLF
8. PANG
9. WRATH OF THE DEMON
10. SHUFFLE



Verkaufscharts

1.(1) ULTIMA V
2.(7) TRANSWORLD
3.(4) POWERMONGER
4.(-) M1 TANK PLATOON
5.(9) F-19 STEALTH FIGHTER
6.(3) CADAVER
7.(5) INVEST
8.(8) WILD WEST WORLD
9.(-) MONKEY ISLAND
10.(6) KICK OFF 2

Lesercharts

1. (1) PIRATES!
2. (2) KICK OFF 2
3. (3) SIM CITY
4. (6) INDIANA JONES (ADV.)
5. (4) POPULOUS
6. (-) POWERMONGER
7. (7) NORTH & SOUTH
8.(10) LEGEND OF FAERGHAIL
9. (-) CADAVER
10. (8) LOOM

Leser-Flops

1. DAS HAUS
2. DAS MAGAZIN
3. NUCLEAR WAR
4. PROSOCCER 2190
5. ASTATE

Redaktions-Flops

1. MATCH PAIRS
2. TERRAN ENVOY
3. EAGLE'S RIDER
4. LINE OF FIRE
5. COUGAR FORCE

Bevor wir uns die Charts etwas genauer ansehen, wollen wir heute noch ein paar allgemeinere Plattheiten loswerden. Es kommen nämlich in letzter Zeit eine ganze Menge Anfragen zu dieser Seite herein, höchste Schwebebahn also, auch mit ein paar Antworten rauszurücken!

Einmal möchten viele Leser wissen, ob wir die Charts nicht ein wenig bunter machen können. Ja nun, möglich ist natürlich fast alles, aber nix ist umsonst. In diesem Fall heißt das, eine andere Seite müßte schwarz/weiß/grau werden. Mit einem Wort: Wir sind uns noch nicht ganz sicher und bitten daher höflichst um ein paar weitere Zuschriften zu diesem Thema. Kommen wir ganz zwanglos zum zweiten Punkt: Einige von Euch haben angefragt, warum die Redaktions-Hits immer nur aus dem betreffenden Heft stammen. Es wurde gar geargwöhnt, wir würden die guten alten Knaller gering achten! Keine Spur – es ist nur einfach so, daß diese Liste unsere Jawollo-Auswahl der neu hereingekommenen Games darstellt. Und damit ist auch gleich das dritte Problem gelöst. Ihr habt uns nämlich aufgefordert, einen Hit und einen Flop des Monats zu vergeben. Tja, das ist nun wirklich ganz einfach: Der Hit des Monats ist das erstplazierte Game in den Redaktionscharts, das neueste Brechmittel findet Ihr unter Punkt Eins in den Flops. Alles bounty?



Prima, dann schauen wir uns, wie versprochen, ein wenig die Charts an. Eure stehen wie stets fest und sicher. Nur die beiden Reißer „Powermonger" und „Cadaver" haben sich dazwischenmogeln können, und das wird sicher niemanden überraschen. Überrascht hat uns allerdings, daß sich auch in den Verkaufs-Hitlisten diesen Monat verhältnismäßig wenig getan hat. Gut, sie wurden ein bißchen durcheinandergewürfelt, bringen aber ebenfalls nur zwei Newcomer auf die Waage. Ihr werdet doch nicht *ganz* solide werden . . .!?

Wie auch immer, wir warten wieder sehnsüchtigst auf Eure Hits und Flops (einfach Postkarte schicken) und verlosen unter den Einsendern:

1 x Dino Wars

1 x Wheels of Fire

1 x Puzznic

sowie drei Joker-Sammelordner. Gebt bitte an, was Ihr gerne gewinnen würdet und vergeßt Eure Adresse nicht! Unsere lautet:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar











Rollenspieler sind ja von Haus aus Spezialisten für verzweifelte Situationen – aber daß wir sooo lange auf die Erweiterungsdisk für „Dungeon Master" warten mußten, war schon eine besonders schwierige Prüfung!

Finstere Dungeons . . .

Grausige Gegner . . .

Der Amiga Joker meint: Chaos Strikes Back – das Beste, was einem Dungeon Master Fan passieren kann!

Wer da glaubt, der teuflische Lord Chaos sei bereits endgültig besiegt, der irrt gewaltig: Während alle Welt ihn längst für tot und begraben hielt, hat der alte Ordnungshasser einen Super-Dungeon zusammengezimmert, in dem er jetzt geduldig auf die nächste Abenteurergruppe wartet. Außerdem sind in diesem labyrinthischen Verliessystem vier Kristalle versteckt, die magische Energie speichern können und dem chaotischen Lord zur Weltherrschaft verhelfen sollen. Womit die zu lösende Aufgabe auch schon klar sein dürfte: Die Kristalle müssen gefunden und zerstört werden, anschließend geht's dann unserem finsteren Adligen (nochmals) an den Kragen. Soweit so vielversprechend, was hat sich nun „spieltechnisch" alles verändert?
Zunächst einmal findet man in der Box jetzt doppelt soviele Disketten wie ehedems, nämlich stolze zwei. Auf Disk Nr. 1 ist das eigentliche Game, auf Disk Nr. 2 befinden sich außer einer Trickfilmsequenz mit dem „geschichtlichen Hintergrund" des Spiels noch zwei interessante Hilfsprogramme: Eines davon ermöglicht es, die Konterfeis der Recken nach Belieben abzuändern, außerdem können über dieses Menü auch die altgedienten Haudegen aus „Dungeon Master" übernommen werden (wobei sie allerdings sämtliche Besitztümer verlieren). Desweiteren gibt's hier ein Orakel, das die momentane Spielsituation analysiert und Tips zu den Rätseln und Monstern gibt, mit denen man sich gerade herumärgert.
Wer nicht mit seinen alten Charakteren weitermachen will, kann sich im örtlichen Gefängnis mit frischen Helden eindecken. Davon gibt es 22 Stück, vom Untoten bis zum Minotaurus ist alles vertreten, was viel Punkte und Erfahrung hat. Und beides wird auch dringend benötigt, denn die (teilweise völlig neuen) Monster sind stärker und gemeiner denn je. Ebenso die Rätsel – für einige dieser Kopfnüsse braucht man schon einen riesigen Nußknacker! Damit man seine Aufmerksamkeit voll und ganz den Problemen rund um die Schergen des Bösen widmen kann, findet man bereits nach den ersten paar Schritten eine Dungeon-Karte, auf der auch alle Spezialfelder eingetragen sind (Geheimtüren allerdings nicht). Ansonsten ist sowohl grafisch/soundmäßig, als auch hinsichtlich der (Maus-)Steuerung alles beim Alten geblieben. Was im Prinzip nicht weiter verwunderlich ist, schließlich handelt es sich bei Chaos Strikes Back nur um eine Erweiterungsdisk, zudem war ja schon „Dungeon Master" ziemlich perfekt – was hätte man also noch groß verbessern sollen?
Auf alle Fälle ist jetzt wieder genügend Stoff für mitternächtliche Exkursionen vorhanden, alte Chaos-Veteranen werden ganz sicher begeistert sein! Neueinsteigern sei zunächst allerdings eingehendes Training mit dem Urprogramm dringend empfohlen . . . (wh)

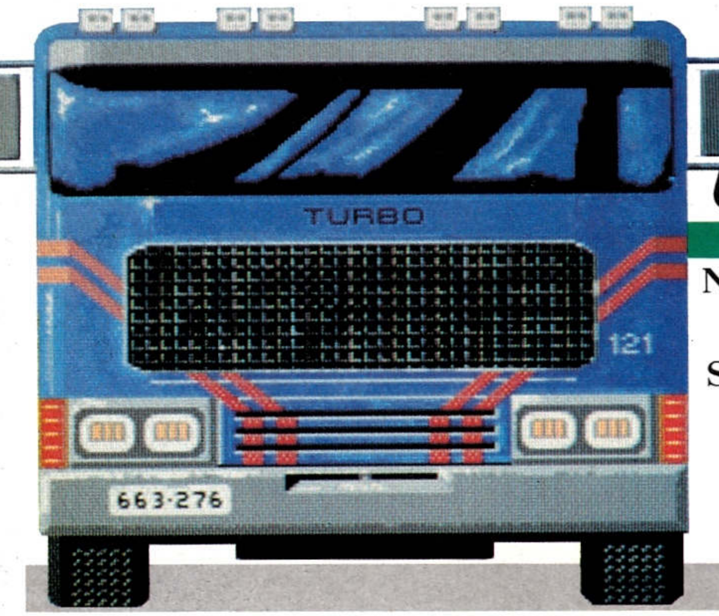


Chaos Strikes Back

Grafik:	79%
Sound:	73%
Handhabung:	83%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	94%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	87%

Für Experten
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: FTL
Bezug: Leisuresoft

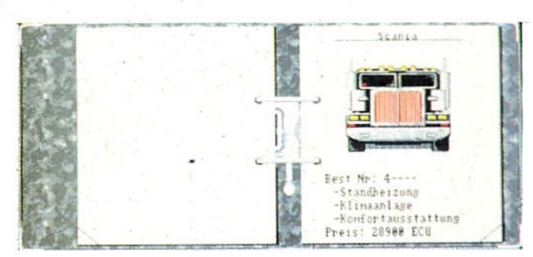
Spezialität: Relativ lange Ladezeiten, nur ein Spielstand pro Disk, englische Anleitung.



On the Road

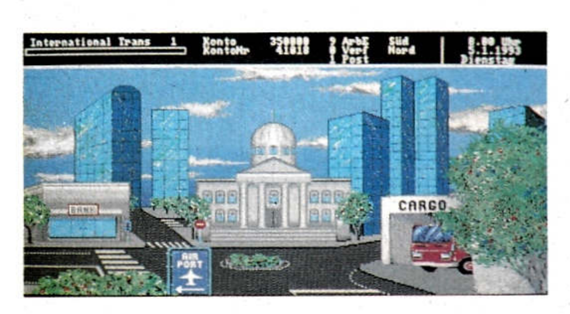
Nach dem recht erfolgreichen „Wall Street Wizard" hat sich das junge deutsche Softwarehaus Lifetimes nun erneut an einer Wirtschaftssimulation versucht. Wie bei Starbytes „Transworld" geht es dabei um die geheimnisvolle Welt des Speditionsgeschäfts.











Der Amiga Joker meint:
On The Road macht Trucker-Träume wahr.

Statt sich im hektischen Börsenrummel zurechtzufinden, soll man diesmal also die Kapitäne der Landstraße dirigieren. Bis zu sechs Spieler (fehlende ersetzt der Amiga) können sich an dem Versuch beteiligen, den Transportmarkt in Europa zu beherrschen. Im Anfangsmenü lassen sich verschiedene Optionen, wie Schwierigkeitsgrad, Niederlassungsort, Wettereinfluß, Anfangskapital etc. einstellen. Ist soweit alles klar, darf man auf dem Chefsessel Platz nehmen, der sich in einem relativ schmucklosen Büro befindet. Als erstes muß natürlich mal ein fahrbarer Untersatz her; am besten nimmt man da nicht irgendeinen Billig-Truck, sondern stellt sich sein Wunschmobil aus Führerhaus, Motor, Fahrwerk und Auflieger selbst zusammen. Das kostet zwar eine Stange, aber dafür braucht man sich z.B. mit einem besonders leisen Lkw auch nicht um das Nachtfahrverbot in Österreich zu kümmern.

Dann befinden sich im Büro noch ein Aktenschrank, eine Ablage für die Aufträge, der Firmencomputer und ein Funkgerät. Mit letzterem erteilt man seinen Fahrern Anordnungen: wohin sie fahren sollen, wo sie tanken sollen, wann sie schlafen sollen usw.. Daraus läßt sich schon erkennen, daß hier viel Wert auf Realismus gelegt wurde – sowohl die Fahrer als auch der Boß (also man selbst) müssen bestimmte Ruhezeiten einhalten, um nicht binnen kürzester Zeit im Krankenhaus zu landen. Neben dem eigenen Arbeitsplatz kann man noch weitere Örtlichkeiten aufsuchen: die Bank, das Gericht, ein Detektivbüro (übernimmt Aufträge aller Art, von der Bestechung eines Richters bis zur Verprügelung eines Konkurrenten) und schließlich den Flughafen.

Gesteuert wird mit Maus und Tastatur, wobei die ganze Handhabung einfach und unkompliziert ist. Nicht gerade überwältigend sind dagegen die (wenigen) Grafiken und der kaum vorhandene Sound. Bei mindestens 1MB Speicher werden längere Nachladezeiten vermieden, und man kann auf weitere Optionen, wie eine Europakarte samt Lkw-Standorten zurückgreifen. Wer nur 512K Speicher besitzt, sollte auf alle Fälle die gesamte Peripherie abhängen. Natürlich können Spielstände abgesaved werden, und eine Wahl zum „Trucker des Monats" (Highscoretabelle) ist ebenfalls möglich. Das Spiel und die 72seitige Anleitung sind in leichtverständlichem Deutsch. Simulationsfans, die was für richtig große Autos übrighaben, können also unbesorgt mal bei On the Road reinschauen! (wh)



On the Road

Grafik:	57%
Sound:	19%
Handhabung:	74%
Spielidee:	65%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	71%

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Lifetimes
Bezug: International Software

Spezialität: Zwei Disketten ohne Kopierschutz, Handbuchabfrage, HD-Installation möglich.

Das Jahr fängt gut an!

4x Action und Spannung (incl. 1 Thalion-T-Shirt)
aus dem Jahre 1 der Thalion.



From the Chambers of Shaolin to Teramis
– THE FIRST YEAR –

für nur DM 74.95
(unverbindliche Preisempfehlung)

Grafisch übermäßig aufgemotzte Games wie „Dragon's Lair" oder „Beast 2" sind, was ihre Spielbarkeit angeht, allzu oft eine herbe Enttäuschung. Nicht so das neueste Werk von Readysoft: Dabei handelt es sich zwar auch um ein kleines Grafikwunder – aber eines, das man tatsächlich spielen kann!

> **Der Amiga Joker meint:**
> Wrath of the Demon ist ein grafisches Meisterwerk, bei dem auch der Spielspaß nicht zu kurz kommt!

Bemerkenswerterweise stammte die Amigaversion des Grafikspektaktels „Dragon's Lair" ja ebenfalls von Readysoft; diesmal hatten sie aber ein paar Programmierer unter Vertrag, die über schöner Optik die Spielbarkeit nicht aus den Augen verloren haben. Erstaunlich, ist Wrath of the Demon doch das Erstlingswerk des kanadischen Newcomer-Teams Abstrax! Die vier Disketten sind prallgefüllt mit 15 Leveln voller butterweichem Scrolling, witzigen Animationen, passenden Musiken und einem trickfilmartigen Vorspann à la „Beast 2". Und eine Hintergrundgeschichte gibt's hier natürlich auch:

Vor vielen, vielen Jahren hatte der Hofzauberer eines fernen Königreichs einen uralten und sehr mächtigen Dämon beschworen, auf daß er ihm helfe, den König zu vernichten – der gute Mann wollte selbst gerne auf den Thron klettern. Der Dämon dachte jedoch gar nicht daran, sich um die Wünsche des Magiers zu kümmern, stattdessen zerstörte er das ganze Land samt König und Zauberer und legte sich wieder schlafen. Die Zeit verstrich, Generationen kamen und gingen, ein neues Königreich entstand, und die Menschen vergaßen die schrecklichen Ereignisse. Da trug es sich zu, daß einer guten Fee im Traum Horden von Monstern erschienen, die sich daranmachten, das jetzt so blühende Land erneut zu zerstören. Eilends warnte sie den gerade aktuellen König vor der Gefahr, und der sandte auch sogleich einen Boten mit einem Bittbrief zu seinem besten Ritter. Doch der Dämon war mal wieder schneller und ließ den Boten durch seine Schergen niedermeucheln. Aber es begab sich, daß just in diesem Moment ein fremder Reisender um die Ecke gebogen kam und den feige dahingemordeten Boten in seinem Blute liegend fand. Genauer gesagt, Boten, Blut und Brief. Den Brief brachte er schnurstracks zum König; der versprach ihm dafür auch gleich sein liebreizendes Töchterlein, wenn er – ja WENN er doch bitte eben auch noch schnell das Königreich retten könnte, nachdem er den Brief schon so schön transportiert hat. So, und damit bist Du an der Reihe...

Im Vorspann des Games darf man die Boten-Abmurksszene bewundern, schön schauerlich unterlegt mit Käuzchenschreien und Hundegebell. Sobald man sich von diesem Schrecken erholt hat und wieder unter seinem Amiga hervorgekrochen ist, kann man langsam darangehen, sich die Hand der Prinzessin zu verdienen. Die Holde sieht zwar ganz erträglich aus, aber leicht zu kriegen ist sie nicht: 15 lebensgefährliche Landschaften wollen durchquert sein, bis man ernsthaft über eine mögliche Thronfolge nachdenken kann. Im ersten Level reitet man mit einem (wunderschön animierten) Pferd von links nach rechts auf einem Schotterweg dahin. Auftau-



chende Hindernisse müssen übersprungen werden, heranstürmende Flugdrachen kann man mit gezielten Faustschlägen ins Jenseits befördern. Und die von Zeit zu Zeit herumstehenden Zaubertränke sollten auch noch aufgesammelt werden, davon gibt es drei verschiedene Sorten: eine beschert dem Helden drei Sekunden Unsterblichkeit, eine weitere zerstört fast alle Monster, die gerade in der Nähe sind, und die dritte bringt verbrauchte Lebensenergie sofort zurück. Nichtsdestotrotz schafft man diesen Abschnitt erst nach etlichen Anläufen, denn die Hindernisse am Boden und die Monster in der Luft kommen mit so einem atemberaubenden Tempo daher, daß man nur mit äußerster Konzentration und Reaktionsschnelligkeit das Ende des Levels erreicht. Und hier geht's schließlich erst richtig los! Als nächstes stehen nämlich die ersten Schwertduelle auf dem Programm: Anfangs sind die Gegner zwar noch klein und putzig, aber in jedem Spielabschnitt werden die Biester größer und greulicher bis hin zu Monstern, die beinahe den halben Bildschirm füllen! Außerdem müssen an einigen Stellen Schlüssel und Extrawaffen eingesammelt werden um weiterzukommen.

Die Grafik ist zwar nicht sooo atemberaubend wie etwa bei „"Dragon's Lair", aber sie schlägt eine ganze Menge von dem, was sich zur Zeit so am Markt tummelt. Abwechslungsreiche Hintergründe, feinstes Parallax-Scrolling und hinreißende Animationen (es ist einfach traumhaft, wie der wackere Held von seinem Reittier fliegt!) lassen einen nur zu oft vergessen, daß man sich ja eigentlich um dieses böse Monster kümmern sollte . . .Die verschiedenen Musikstücke sind ebenfalls sehr stimmungsvoll, die Effekte dagegen ein wenig kümmerlich geraten. Bei der Handhabung sind Licht und Schatten ziemlich gleichmäßig verteilt: Die Joysticksteuerung geht grundsätzlich in Ordnung, sie ist nur manchmal ein wenig zäh. Die vier Disketten wollen natürlich auch gewechselt werden, wer ein Zweitlaufwerk besitzt, tut sich da mal wieder erheblich leichter.

Der relativ hohe Schwierigkeitsgrad verliert durch zwei ausgesprochen anwenderfreundliche Features viel von seinem Schrecken: Zum einen gibt es unendlich viele Continues (!), zum anderen kann nach dem Bestehen eines Levels der Spielstand abgespeichert werden. Alles zusammen ein wirklich brauchbares Game, das zudem nicht einmal übermäßig teuer ist. Knapp 90 Eier für so viel geballte Grafikpower *plus* Spielspaß – da darf man einfach nicht meckern!
(C. Borgmeier)



Wrath of the Demon

Grafik:	89%
Sound:	74%
Handhabung:	70%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	76%

Für Experten
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Readysoft
Bezug: International Software

Spezialität: Deutsche Anleitung, bis zu zehn Spielstände können auf einer Extradisk abgespeichert werden.



Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design

Was für ein ewig langer Name! Dabei handelt es sich hier doch lediglich um den Nachfolger zum guten alten „Jack Nicklaus' Golf". Und was PC-Golfer längst wissen, müssen jetzt auch wir Amigianer glauben: Das Teil ist wirklich gut!

Der Amiga Joker meint: Schöne Grafik, viele Extras – Jack Nicklaus bietet Golf für Feinschmecker!

Schon der Vorgänger war ein ganz passables Golfspielchen und hat zumindest in den USA viele Freunde gefunden. Beweis: Mittlerweile sind bereits drei Course Disks erhältlich. Für Jacks zweiten Streich hat man sich bei Accolade nicht lumpen lassen und dem Programm einen Golfplatz-Designer spendiert, der eine Klasse für sich ist: trotz der Vielfalt von Optionen gut zu bedienen, und selbstverständlich können die selbstgestrickten Kurse auch abgespeichert werden. Dabei käme hier ohnehin so schnell keine Langeweile auf, denn man darf sich an Meister Jacks persönlichen Lieblingslöchern versuchen, und auch sämtliche Kursdisketten arbeiten einwandfrei mit der neuen Version zusammen.

Die Handhabung war schon im ersten Teil recht gut und ist es noch, hinsichtlich der Optionen hat sich nicht viel geändert. In zwei unterschiedlichen Spielmodi dürfen bis zu vier menschliche Kontrahenten ihr Können aneinander messen, bei Bedarf stehen neun Computergegner bereit (vier Damen und fünf Herren, darunter natürlich auch Mr. Nicklaus persönlich – und der spielt so gut, wie man es von ihm erwartet...). Es gibt verschiedene Schlägersätze, sogar eigene Lady-Schläger für die weiblichen Fans des Nobelsports sind vorhanden! Der Schwierigkeitsgrad ist variabel, zusätzlich können einzelne Löcher oder Grüns und sogar die Schlagweite geübt werden. Abgerundet wird das reichhaltige Angebot von einer Replay-Funktion, Infos zu jedem Loch, sowie zahlreichen Statistiken und Bestenlisten.

Das Game spielt sich wie eine Mischung aus dem Klassiker „Leader Board" und dem großartigen (aber leider nur für den PC erhältlichen) „PGA Tour Golf". Die Steuerung ist also recht gut, wenngleich in dieser Beziehung „Leaderboard" immer noch unangefochten an der Spitze steht. Was das Programm dann tatsächlich von allen anderen Golfspielen am Amiga unterscheidet, ist die phantastische Grafik: Sowohl was die Gestaltung, als auch was die Detailtreue angeht, ist Jack Nicklaus' Unlimited einfach unübertroffen! Schönheit hat aber bekanntlich ihren Preis, in diesem Fall leider einen ziemlich hohen – die Bilder bauen sich sozusagen im Schneckentempo auf. Soundtechnisch wird nur Magerkost geboten, also öde Musik und wenige Effekte.

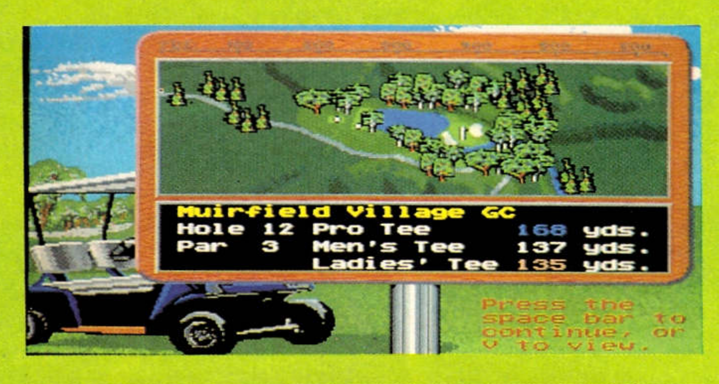
Somit ist Jack Nicklaus' Unlimited zwar nicht das beste Computergolf, aber auf alle Fälle eines der besten. Wer von Natur aus nicht allzu ungeduldig ist, darf hier bedenkenlos „einlochen" – und welcher echte Golfer ist schon besonders ungeduldig? (mm)



Wir bauen uns einen Golfplatz...



Brigitta beim Abschlag





Früh übt sich, was ein Profi werden will...



Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design

Grafik:	81%
Sound:	36%
Handhabung:	72%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	75%

Variabel
Preis: ca. 74,– DM
Hersteller: Accolade
Bezug: Joysoft

Spezialität: 150 Seiten starke deutsche Anleitung plus Schlägerliste. Coderad-Abfrage, HD-Installation möglich. 1 MB erforderlich!



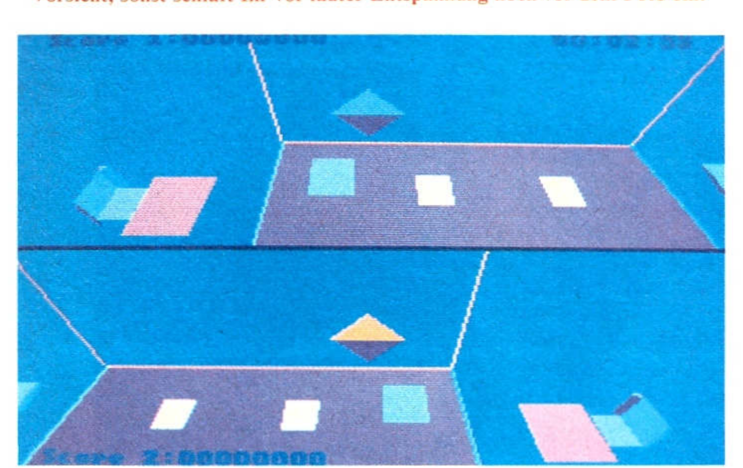
X-POWER
PROFESSIONAL
DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT
AMIGA SUPER CARTRIDGE
NORDIC II
AMIGA 500 UND 2000
• Programm-Freeze • Monitor – Assembler
• Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator
• Sprite Editor • Sound Scan & Replay
• Packer • Virus-Checker • Came-Cheat
mit Original X-COPY professional
• 2-Drive Disk Utility • 4-Kanal Stereo Sound
• Customchip Backup Ram • Spiegeladressen
• Trainer Mode • Help Screens • Infoscreen
• schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen
– Betriebszustandsanzeige durch LED
– Durchgeschliffener Expansions-BUS
– Automatische Konfigurationserkennung
– Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
– Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
– Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
– Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt
– GRAFIK-TOOLS: Manipulation der Grafikdaten und Sprites. Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
– MONITOR-ASSEMBLER: Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
– SOUND-TOOLS: Speicherscan nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
– DISK-TOOLS: X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
– Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer
Ab Mitte November in ausgewählten Fachgeschäften und Warenhäusern
Distributoren: Rushware, Leisure-Soft, Data & Electronics, Alcontini, Karasoft, Watzdorf, Intercomp, Chara Data, Cat & Korsch, Bus Plus, Pulsar US
INFO-HOTLINE: 0 22 73 / 27 20

Alpha Waves

Schlecht geträumt? Verkrampft? Unkonzentriert? Alles nur eine Frage der Gehirnströme – und die biegen wir mit dem neuen Wundermittel, äh, Spiel von Infogrames ganz schnell wieder zurecht!

Bei diesem „New Age Spiel“ sollen die Hirnströme des Betrachters durch wechselnde Farbtöne, Wellenfrequenzen und geometrische Figuren so manipuliert werden, daß er bestimmte Gemütszustände erreicht: Entspannung, Traum, Meditation und Konzentration. Klingt zwar sehr geheimnisvoll, aber das Spielprinzip ist eher simpel – man muß einfach ein Dreieck durch verschiedene Räume steuern, die in 3D-Vektorgrafik dargestellt werden. Die einzelnen Level sind in Stimmungsphasen unterteilt, wobei z.B. im Meditationsbereich Violett vorherrscht, in der Traumphase bekommt man hingegen nur Pastelltöne zu sehen. Während man im „Lehrermodus“ die Traumwelt ganz unbeschwert kennenlernen kann, müssen im Arcademodus unter Zeitdruck Lichtkristalle eingesammelt werden. Gestört wird man dabei von Kreisfiguren, aus Quadern zusammengesetzten Drachen oder Plattformen, die den Ausgang zum nächsten Level blockieren. Gesteuert wird entweder sehr kompliziert per Tastatur oder etwas einfacher mit dem Joystick. Wer mag, darf im Zwei-Spieler-Modus auf dem gesplitteten Screen um die Wette träumen. Soundtechnisch werden eine ordentliche Titelmelodie, anschließend aber bloß noch ein paar piepsige Effekte geboten. Die Grafik ist schnell, sie wirkt durch die vielen kahlen Wände aber ziemlich trist. Auf Dauer erreicht man mit Alpha Waves daher eigentlich nur den Gemütszustand der Langeweile ... (C. Borgmeier)

Vorsicht, sonst schlaft Ihr vor lauter Entspannung noch vor dem Foto ein!





Alpha Waves

Grafik:	64%
Sound:	49%
Handhabung:	60%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	57%

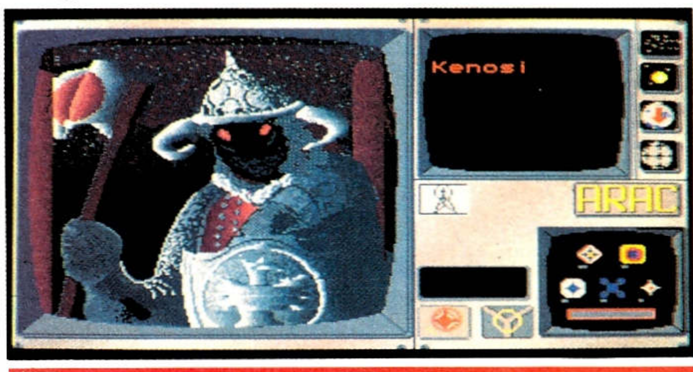
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Bomico

Spezialität: Codeabfrage, Highscoreliste. Das Geschehen kann aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden.

Terran Envoy

Es hat schon absoluten Seltenheitswert, daß mal ein Spiel aus dem fernen Australien bei uns auftaucht. Sollten alle dort produzierten Games so abgrundtief mies sein, kann man nur hoffen, daß dieser segensreiche Zustand von Dauer ist!

Gesucht wird wieder mal ein Held: In einer fernen Zukunft sollst du als Abgesandter der Erde den geheimnisvollen Usurper ausfindig machen und zerstören. Ob Ihr's glaubt oder nicht – der miese Kerl bedroht nämlich das ganze Universum! Nun sind solche Hintergrundgeschichten in den seltensten Fällen besonders originell, man kann daher in der Regel davon ausgehen, daß das Game selbst schon etwas interressanter sein wird. Nur hat halt leider jede Regel ihre Ausnahmen ...
Die Angelegenheit spielt sich nämlich noch langweiliger, als sie sich anhört: Man hat nichts weiter zu tun, als ein Sternensystem anzufliegen und dort alle Planeten nach Kristallen und Aliens abzusuchen. Durch „logisches Denken“ (oder was man in Australien darunter so versteht) findet man irgendwann den doofen Usurper und macht ihm mit dem „Ray of Justice“ den Garaus. Gesteuert wird mit Maus oder Tastatur; entweder durch Anklicken der verschiedenen Symbole auf dem Bildschirm oder über Menüleisten bzw. Tastenkombinationen. Die Grafiken sind von erschütternder Schlichtheit, zudem ruckeln die Animationen ganz fürchterlich. Untermalt wird die einschläfernde Weltraumodyssee von einer spärlichst ausgestatteten Geräuschkulisse. Außerdem gibt es endlose Lade- und Speicherzeiten – nur leider keinerlei Spielwitz! Schade, daß Weihnachten schon vorbei ist, Terran Envoy wäre das optimale Geschenk für jeden Intimfeind ... (wh)





Terran Envoy

Grafik:	17%
Sound:	8%
Handhabung:	33%
Spielidee:	6%
Dauerspaß:	9%
Preis/Leistung:	5%
Red. Urteil:	8%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Stratagem
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Spiel und Anleitung in englisch, Paßwortabfrage, bis zu sechs Speicherstände.

Die Zukunft hat schon begonnen:

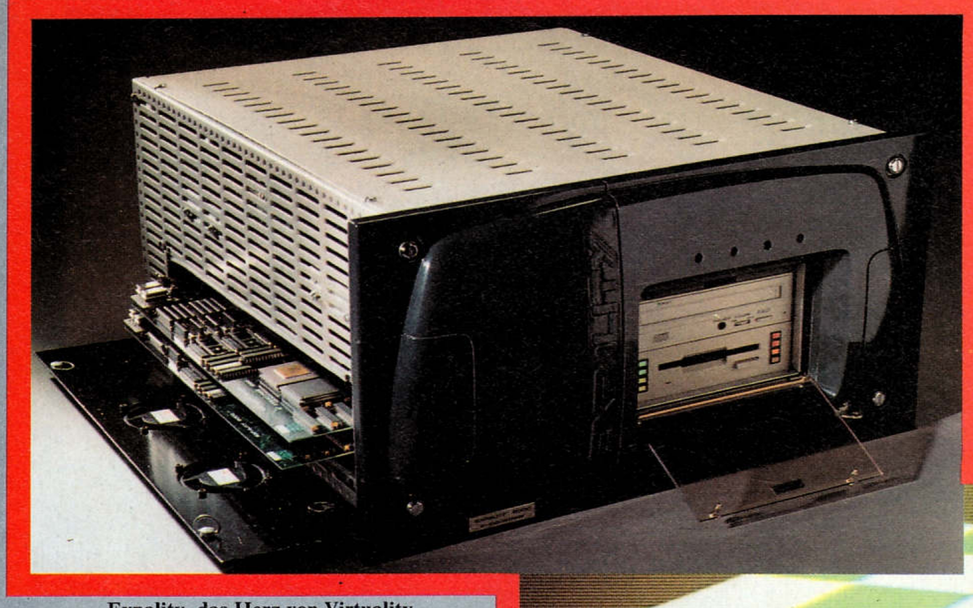


Wie sieht eigentlich das ultimative Computergame aus? Vielleicht so, daß man sich tatsächlich im Spiel wiederfindet – etwa bei einem Flugsimulator direkt im Cockpit, wo beim Blick über die Schulter nicht mehr das heimische Wohnzimmer, sondern der Copilot zu sehen ist? Schön wär's ja, aber das ist doch bestenfalls eine Vision aus „Neuromancer"? Keineswegs . . .!

Der Traum ist längst Realität, zumindest für die Mitarbeiter jener Firmen, die sich mit der Entwicklung sogenannter „Virtual Reality Systeme" beschäftigen. Grundsätzlich ist Virtual Realitiy nichts anderes als eine neue Methode, hochentwickelte 3D-Bilder zu präsentieren. Aber: Wer mit einem solchen System hantiert, hat das Gefühl, vollkommen in die Welt des jeweiligen Programms versetzt zu sein! In einer solcherart simulierten Umgebung werden alle Informationen mittels Sensoren vom „User-Interface" (ein Helm für die Sicht und den Ton und eine Art Handschuh, um die fiktive Welt auch „begreifen" zu können) an den Rechner weitergegeben. So ändert sich beispielsweise der Blickwinkel automatisch synchron zu den Bewegungen des Körpers. Egal, ob man sich nach links, rechts oder hinten dreht, selbst wenn man durch die Beine schaut – stets wird die Ansicht perspektivisch richtig dargestellt! Was, das könnt Ihr Euch nicht so recht vorstellen? Konnten wir zunächst auch nicht, deshalb haben wir uns mal zwei solcher Wunderwerke von verschiedenen (englischen) Herstellern vorführen lassen. Denn: Theorie ist ja bekanntlich immer grau...

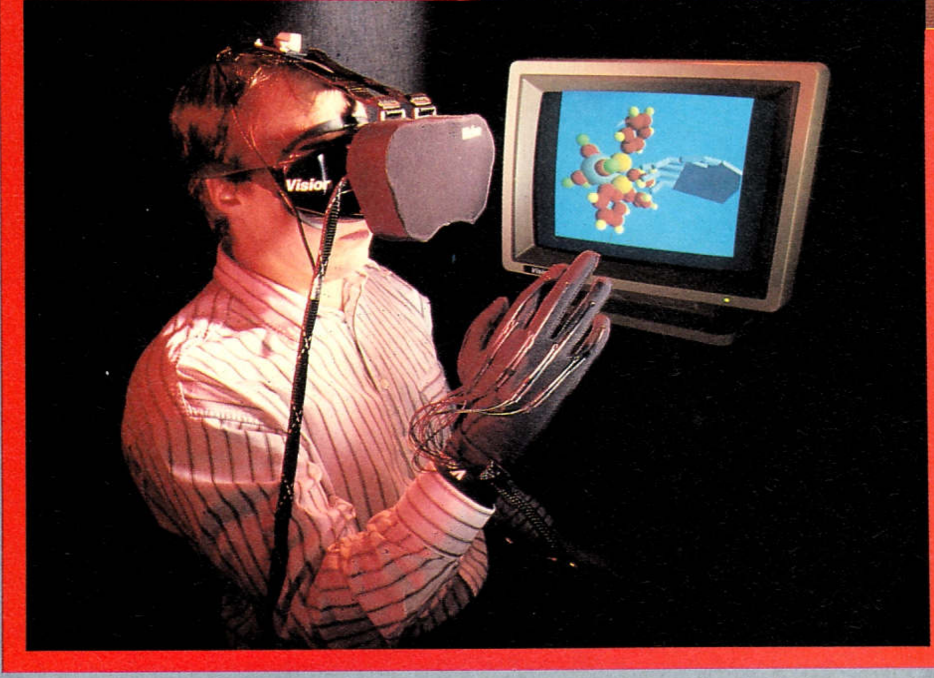

Die perfekte Illusion: Wanderschaft durch's Fantasy-Land

Nun, in Wahrheit sind die neuen 3D-Welten natürlich die gleiche Schummelei, wie es einschlägige Programme am Amiga auch sind, z.B. „Castle Master". Bloß – nicht jede Hardware schummelt gleich gut! Nehmen wir mal die typischen Tricks unserer „Freundin", um uns fremde Welten vorzugaukeln: Da gibt es u.a. Vektorgrafik, Ray Tracing und sogar richtige 3D-Grafik mit dazugehöriger Brille. Bei Virtual Reality ist die Software aus dem gleichen Stoff gemacht, naja, vielleicht im Endeffekt etwas aufwendiger. Aber der eigentliche Trick bei der Sache ist die Präsentation: Zunächst einmal erzeugt die im Helm eingebaute Brille leicht unterschiedliche Bilder für jedes Auge des Benutzers. So entsteht der räumliche Effekt – wer sieht, glaubt! Erhöht wird die Illusion dann durch feinsten quattrophonischen Sound und hydraulische Rampen oder Sitze, wie man sie ja bereits aus der Spielhalle kennt („Out Run", „Space Harrier", etc.). Das Ergebnis ist jedenfalls mehr als verblüffend, die Täuschung nahezu perfekt: Das Programm wird zur erlebten Realität! Ein paar Macken hat die Sache natürlich schon noch, schauen wir uns aber erstmal die einzelnen Bestandteile solcher Apparaturen etwas genauer an.
Das erste der von uns gecheckten Systeme nennt sich Virtuality, kommt ohne „Dataglove" (der eingangs erwähnte Handschuh) aus und besteht im wesentlichen aus drei Teilen: Der Helm mit Visier („Visette"), in dem der Stereo LCD Screen eingebaut ist, ein Multi Media Hardwaresystem („Expality") und natürlich die entsprechende Software („Animette"). Die Hardware alleine wiegt schon 20 Kilo, gearbeitet wird mit CD ROM und Harddisk. Was die Software betrifft, so sind im Moment ca. 65.000 Farben plus Nebeleffekte mit Sichtweiten zwischen 30 Metern und 20 Kilometern, sowie „normale" Sicht mit einer „Brennweite" von 50 Millimetern bis 200.000 Kilometern das Limit. Beachtlich, was? Soweit sind die Jungs nach knapp fünf Jahren Entwicklungszeit, das Ende der Fahnenstange ist aber noch längst nicht in Sicht!
Sobald man sich den fast drei Kilo schweren Helm übergestülpt hat, kann man in einer der Sitzkonsolen Platz nehmen, oder einfach damit durch die Gegend rennen (natürlich nur, soweit die „Nabelschnur" zur Hardware reicht). Die Sitzkonsolen eignen sich vorwiegend für Simulationen, während die Bewegungsfreiheit natürlich bei Games in der Art von „Dungeon Master" eine besonders wirkungsvolle Sache ist. Bis jetzt existiert allerdings erst ein fertiges Virtuality-Game, ein Flugsimulator mit dem Arbeitstitel „Harrier". Laut Hersteller soll aber die Entwicklung weiterer Unterhaltungssoftware gar kein Problem sein; ein Spiel pro Monat läge angeblich durchaus im Bereich des Machbaren. Zur Zeit wird bereits fleißig an folgenden Programmen gearbeitet:
Future Forest: Eine wilde Verfolgungsjagd im Stil der Jetbike-Szenen aus „Die Rückkehr der Jedi-Ritter".
Craterace: Ein Buggy-Rennen über eine Mondlandschaft.
Cresta Run: Die Spieler rasen in Zweiergruppen eine Bobbahn hinab, während Gegner versuchen, das Gefährt aus der Bahn, gegen Hindernisse oder in Fallen zu schubsen.
Besonders Cresta Run hört sich sehr vielversprechend an, macht doch schon die Spielbeschreibung deutlich, was der große Vorzug von Virtuality ist: Bis zu 16 Rechner können hier miteinander vernetzt werden, was den Spielspaß in schwindelerregende Höhen treiben dürfte. Stellt Euch das doch nur mal bildlich vor: Zusammen mit ein paar Freunden in Dungeons herumschleichen, oder heiße Formel Eins Rennen absolvieren! Das macht schon fast den Nachteil wieder wett, daß bei diesem System recht konventionell über zwei Joysticks gesteuert wird – mit Anfassen ist's hier also Essig.
So richtig zum Greifen echt wird das Erlebnis dann mit dem zweiten System, namens Vision. Vom Aufbau her ist es Virtuality sehr ähnlich, es soll aber eher für geschäftliche Anwendungen zum Einsatz kommen. Das hat auch seine Vorzüge, so arbeiten die Entwickler daran, daß das Teil später

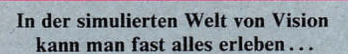


Expality, das Herz von Virtuality, ist nicht größer als ein Würfel mit knapp 40 cm Seitenlänge!

auch mit normalen Heimcomputern funktioniert! Vorerst denkt man dabei zwar nur an PCs, aber vielleicht kommt ja eines Tages auch unsere „Freundin" in den Genuß – wer weiß? Bei Vision kommt neben dem Helm endlich auch der Dataglove ins Spiel: Die Hand am Monitor vollzieht dann alle Bewegungen nach, die der User mit dem Handschuh macht! Das Gerät reagiert auf ziemlich feine Handsignale, wer Zeigefinger und Daumen zusammendrückt, kann fiktive Gegenstände aufheben. Und genau hier sind wir an dem Punkt angelangt, wo Virtual Reality der Wirklichkeit noch deutlich hinterherhinkt. Man kann die Gegenstände der Fantasie-Welten zwar anfassen, aber man spürt sie nicht, da ja kein Gewicht vorhanden ist. Ein Problem, an dem zur Zeit eifrig getüftelt wird: Die Erfinder basteln gerade an mechanischen Vorrichtungen wie Seilzügen im Handschuh, um auch dieses Manko noch auszumerzen. Zudem wird mit Hochdruck an einem Ganzkörper-Anzug gearbeitet, der die Simulation noch wirklichkeitsgetreuer machen soll!



Zum Schluß wollen wir uns noch kurz ein paar praktische Möglichkeiten für den Einsatz von Virtual Reality ausmalen. Als erstes fallen einem da wohl hyperrealistische Flugsimulatoren für Berufspiloten ein. Tatsächlich arbeitet beispielsweise die NASA bereits an einem System, das theoretische Planeten-Szenarien simuliert! Aber auch bei der Ärzteschulung oder zur Steuerung von Robotern in extremen Umgebungen (beispielsweise in Kernkraftwerken oder Raumstationen) wäre die neue Technologie sicher hilfreich. Ja, in diesen Tagen kommt sogar schon ein etwas primitiveres Virtual Reality System in der Architektur zur Anwendung, um damit Baupläne direkt in simulierte Landschaften zu verwandeln. Sehr viel naheliegener und für unsereins auch sehr viel interessanter sind aber die Bestrebungen, Virtual Reality noch in diesem Jahrzehnt in die Spielhalle zu bringen! An solchen Arcade-Ausführungen wird denn auch bereits gebastelt, ein Komplettsystem samt Visier, Sitz- und Stehkonsole, eingebauten Sticks und Spielen soll dann so etwa 60.000,– DM kosten. Sicher, das ist ein ganz hübscher Batzen, aber wenn man bedenkt, daß der Preis für so ein System heute noch zwischen 300.000 und 600.000 Märkern liegt?


In der simulierten Welt von Vision kann man fast alles erleben . . .

Im Moment heißt die Devise jedenfalls noch „abwarten und hoffen". Sicher ist eigentlich nur eins: Für die 90er Jahre steht uns so einiges bevor, die Möglichkeiten scheinen nur eine Grenze zu kennen – die Fantasie! (Kate Dixon)

Nun hat Gorbi also auch die Computerwelt revolutioniert: Bisher kannte man MiGs nur als Gegner, jetzt dürfen wir sie endlich mal selber fliegen!

MiG-29

F U L C Я U M

Der Amiga Joker meint:
MiG-29 Fulcrum ist eine gelungene Mischung aus Realismus und einfacher Handhabung!

Unzählige Male habe ich die Dinger schon vom Himmel geholt! Von der guten alten MiG-21 über die MiG-27 bis zur aktuellen MiG-29 mußte in diversen Flugsimulationen alles dran glauben, was mir vor den Monitor gekommen ist. Doch nun hat das alte Feindbild wohl endgültig ausgedient – sogar in den Hangars der Bundeswehr stehen schon ein paar „wiedervereinigte" MiGs aus den Restbeständen der NVA herum. Was die damit machen, weiß ich nicht, bei Domark jedenfalls hat man den Glasnost-Vogel kurzerhand versoftet...

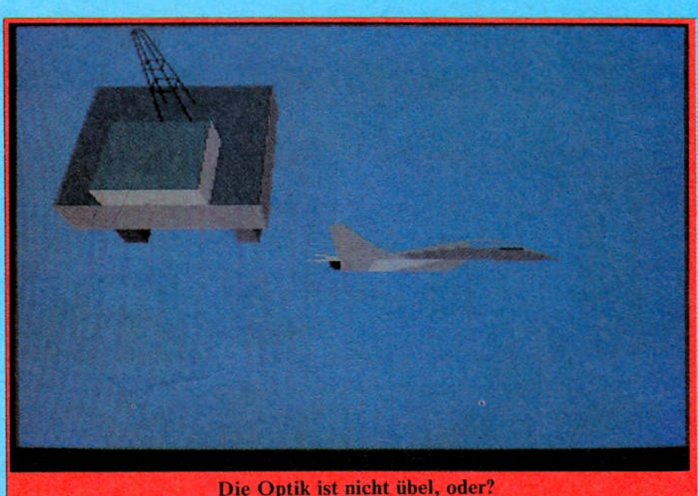
Die MiG-29 ist quasi das sowjetische Gegenstück zur F-16 und hat daher auch etwa dieselben Aufgaben zu erledigen – das Repertoire reicht vom dramatischen Luftkampf bis zur Bombardierung von allerlei Bodenzielen. Folglich sind hier ganz ähnliche Missionen zu absolvieren wie bei „Falcon" oder „F-16 Combat Pilot": Trainieren mit Übungszielen und Gegnern, die nicht zurückschießen, Identifizieren feindlicher U-Boote, Bombardieren von Ölraffinerien und Atomreaktoren, Zurückschlagen chinesischer (!) Angreifer usw.. An die anspruchsvolleren Aufgaben kommt man allerdings nur heran, wenn man mindestens 500 Punkte auf dem Konto hat – und die wollen erstmal erflogen sein!

Wie kann sich nun die modernste Errungenschaft sowjetischer Militärtechnik gegenüber der westlichen Konkurrenz behaupten? Gar nicht mal schlecht! Der Vogel ist leicht zu handhaben und fliegt sich trotzdem sehr realistisch. Man kann zwar mit ausgefahrenem Fahrwerk durch die Gegend düsen (wahrscheinlich sind russische Flugzeuge einfach stabiler gebaut...), aber allzu übermütige Piloten werden auch hier mit einem Black Out bestraft. Dirigieren läßt sich die MiG wahlweise mit Maus, Joystick oder Tastatur, wobei die Joysticksteuerung am empfehlenswertesten ist.

Die (Vektor-) Grafik kann sich zweifellos sehen lassen: Wer sich mit 16 Farben begnügt, erreicht fast „Retaliator"-Tempo, wählt man den Modus mit vollen 32 Farben (nur mit 1MB), so bleibt die Animation immer noch ausreichend schnell. Vor allem wird hier endlich einmal der volle PAL-Screen ausgenutzt, was eine deutlich bessere Sicht zur Folge hat. Es gibt prachtvolle Zwischenbilder, Nachtflüge und alle wichtigen Außenansichten (leider ohne Anzeigen). Der Sound ist dafür eine herbe Enttäuschung – fetzige Musik à la „Interceptor", aber Effekte, für die sich selbst ein PC-Piepser schämen würde. Der gravierendste Nachteil des Games ist jedoch die geringe Anzahl von Missionen, ein erfahrener Pilot hat das Programm in ein, zwei Sitzungen durchgespielt. Bei Domark überlegt man zwar, eine Missiondisk herauszubringen, aber das ist letztlich doch nur ein schwacher Trost.

Dennoch sollte sich jetzt niemand von einem Probeflug mit der MiG abhalten lassen – besonders Anfängern wird durch das realistische Flugverhalten bei gleichzeitig sehr einfacher Bedienung ein ausgezeichneter Einstieg geboten! (mm)





Die Optik ist nicht übel, oder?



Bodenziele haben hier nichts zu lachen!



MiG-29 Fulcrum

Grafik:	82%
Sound:	42%
Handhabung:	85%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	73%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	77%

Für Anfänger
Preis: ca. 119,– DM
Hersteller: Domark
Bezug: Bomico

Spezialität: Eine deutsche Anleitung, ein Poster und ein ganz toller Bildband liegen mit in der Box.


AMIGA JOKER
7,80/ÖS. 62,-
FT NR. 1
JETZT AM KIOSK!
PRÄSENTIERT:
SONDERHEFT
SIMULATIONEN
DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN
FÜR AMIGA, ST
C 64 UND PC
MIT TOLLEM DOPPELPOSTER!
UMFASSEND:
ÜBER 65 TESTS!
HILFREICH:
TIPS UND TRICKS
ZU JEDEM SPIEL!
INTERESSANT:
DIE KOMPLETTE
ENTSTEHUNGSGESCHICHTE
DER SIMULATIONEN!
AUSFÜHRLICH:
STARKE HINTERGRUND-INFOS
FIRMENPORTRAITS UND INTERVIEWS!
MIT DEN SCHÖNSTEN BILDERN
UND KOMPLETT
IN FARBE!
JOKER SONDERHEFT SIMULATIONEN
INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY
CONE OF FIRE HITS!

Cougar Force



Cougar bei einer seiner berühmten Balleteinlagen!

Wirft man einen Blick ins Lexikon, erfährt man, daß „Cougar" zu deutsch „Puma" heißt. Schaut man sich daraufhin das Spiel an, will man das gar nicht mehr so recht glauben...

Mit geballter Raubtierkraft hat dieses Game nämlich so viel zu tun wie... also hier fehlen uns einfach die Vergleiche! Es wird einem schon ganz schlecht, wenn das Heldensprite auf den Screen gehumpelt kommt – und von da an geht's nur noch bergab: Die erste Aufgabe des angeblichen Geheimagenten Cougar besteht darin, aus einem Gefängnis zu entfliehen. Zu diesem Zweck muß man sich meist mit ein paar Wärtern herumschlagen, so auch hier. Nur: Cougarchen kann ja nicht einmal vernünftig laufen, geschweige denn kämpfen! Statt ihm zumindest die Grundbegriffe des unbewaffneten Kampfs beizubringen, haben ihm seine Schöpfer anscheinend bloß das Herz seines (ebenso fürchterlichen) Sprite-Kollegen aus „No Exit" eingepflanzt – der ist nämlich genauso geschmeidig über den Bildschirm getorkelt... Hat man den traurigen Fight endlich hinter sich gebracht und will ins nächste Bild laufen, erlebt man schon wieder eine böse Überraschung: Gescrollt wird nicht (warum auch?!), dafür dauert das Umschalten von einem Screen zum anderen eine halbe Ewigkeit! Wer also viel Zeit hat und auch sonst ein richtiger Masochist ist, sollte sich unbedingt auch die übrigen Level antun – da wird noch mehr gekämpft (sogar mit diversen Waffen), des weiteren bekommt man den unrealistischsten Flugsimulator der Neuzeit zu sehen. Kurz und schlecht: Grafisch und soundmäßig wäre Cougar Force ja ganz brauchbar, bloß spielen kann man's halt nicht! (mm)



Cougar Force

Grafik: 68%
Sound: 59%
Handhabung: 22%
Spielidee: 25%
Dauerspaß: 23%
Preis/Leistung: 30%
Red. Urteil: 24%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Tomahawk
Bezug: Bomico

Spezialität: Kein Kopierschutz, Farbcodeabfrage, Anleitung in passablem Deutsch.

Eagle's Rider

Ist das jetzt ein „weicher Nobuli", oder was?

So ungewiß die Zukunft auch sein mag, eins steht schon mal mit Sicherheit fest: Solange es den Amiga gibt, wird es auch immer jemand geben, der unsere „Freundin" mit fürchterlichen Spielen wie diesem belästigt!

Am Anfang merkt man es noch gar nicht so richtig, denn das Titelbild kann sich durchaus sehen lassen, und auch das Intro ist recht beeindruckend. Das kann man vom Spiel selbst leider nicht behaupten: Geboten wird ein lahmer „Galaxy Force" Verschnitt, der sogar noch eintöniger ist als das Vorbild. Man muß von Planet zu Planet fliegen, dort jeweils alle wichtigen Informationen ergattern und zum Schluß das Hauptquartier der feindlichen Cyborgs zerstören.
Der Flug ist sowas wie 'ne verunglückte Sparausführung der entsprechenden Passagen bei „Awesome": Das Raumschiff hat zwar eine ganz lustige Ausstattung (Radar, Bordcomputer, Schutzschild), aber dank des langweiligen und streckenweise unfairen Gameplays verliert man nach spätestens zwei Sekunden den Spaß daran. Während der Flugsequenzen ist eigentlich nichts anderes zu tun, als Asteroiden, Kristalle und „weiche Nobuli" (was immer das sein mag) um ihre Energie zu erleichtern, um diese anschließend beim Zusammentreffen mit feindlichen Raumschiffen wieder zu verlieren. Tja, und über die Informationsbesuche auf den Planetenstationen breitet man sowieso besser den mildtätigen Mantel des Schweigens aus...
Grafik und Sound sind (unterer) Durchschnitt; die Handhabung ist wegen der „gerechten" Verteilung der Steuerkommandos auf Joystick und Tastatur fast schon katastrophal. Was soll man sagen: Ein schlechtes Spiel. (mm)



Eagle's Rider

Grafik: 48%
Sound: 48%
Handhabung: 29%
Spielidee: 12%
Dauerspaß: 19%
Preis/Leistung: 22%
Red. Urteil: 19%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Microids
Bezug: Bomico

Spezialität: Deutsche Kurzanleitung. Ach ja: Absturzgefährdet ist das Programm auch noch...

Mit dem total verunglückten „Days of Thunder" hatte sich Mindscape ja nicht gerade als Spezialist für Rennsimulationen hervorgetan. Jetzt haben sie's mal mit schnellen Motorrädern probiert, und siehe da – auf zwei Rädern klappt's schon etwas besser . . .

THE ULTIMATE RIDE

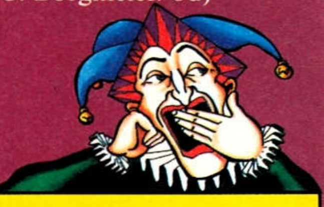
In die Softwaregeschichte wird sicher auch dieses Programm nicht eingehen, aber für ein paar flotte Runden zwischendurch ist es allemal gut. Wie üblich darf man sich zuerst einmal durch verschiedene Menüs kämpfen: Ein oder zwei Spieler, gewünschtes Motorrad, Strecke, Reifen, manuelle/automatische Gangschaltung usw.. Die sechs vorrätigen „Superbikes" werden in hübschen Grafiken mit ihren unterschiedlichen Fahreigenschaften vorgestellt. Bei den Strecken hat man die Auswahl zwischen jeweils sechs Straßen- und Rennkursen; dabei kann man auf der Straße sofort loslegen, während für die Teilnahme an den Rennen zwei Qualifikationsrunden zu absolvieren sind. Desweiteren ist eine Entscheidung darüber fällig, ob man die gewählte Strecke mit den normalen Voreinstellungen (Schwierigkeitsgrad, Wetter, Kurvenzahl, Länge etc.) angehen will, oder ob man sie sich nach Wunsch zurechtschneidert. Der Nachteil in letzterem Fall: Auf einer selbstgestrickten Route fährt man quasi nur zum Privatvergnügen, einen Eintrag als Streckenrekordhalter erreicht man bloß im Normalmodus (Highscores im engeren Sinn gibt es leider nicht).

Nach so viel grauer Theorie wird's langsam Zeit, daß wir uns in den Sattel schwingen! Tut man das zu zweit, bekommt man einen vertikal geteilten Screen serviert, ansonsten hat man ihn für sich alleine. Am unteren Bildschirmrand ist das Cockpit des ausgewählten Motorrads zu erkennen, darüber das graue Asphaltband, das sich durch eine 3D-Vektorgrafik-Landschaft windet. Je nach Strecke tauchen gelegentlich Schafe, Kühe, Elche, Bauarbeiter, Polizeiautos und andere freiwillige oder unfreiwillige Verkehrsteilnehmer auf. Dies gilt für die Straßenkurse, auf den Rennpisten sieht man bloß seine (fünf) Konkurrenten vorbeirasen.

Leider bietet die relativ schnelle Grafik herzlich wenig Abwechslung, abgesehen von ein paar Tunnels und Reklameschildern besteht sie überwiegend aus eintönigen Farbflächen. Die (Joystick-) Steuerung der Maschinen ist zwar recht nervös, letztlich aber doch wieder etwas zu leicht, wenn man es mit dem Realismus ernst nimmt. Aber das hat man hier eh nicht getan, so etwas wie eine Kollisionsabfrage existiert nur in Ansätzen – durch andere Verkehrsteilnehmer kann man problemlos hindurchfahren! Beim Sound gibt es wiederum Gutes zu vermelden, die Musik ist rhythmisch und flott, an die Effekte gewöhnt man sich auch. Und noch ein bißchen Detailkritik: Lange (Zwischen-) Ladezeiten, ohne Zweitlaufwerk gibt's viel Diskettenwechslerei.

Wer also eine „ernsthafte" Rennsimulation sucht, ist mit „RVF Honda" oder „The Cycles" wohl immer noch besser bedient; wer dagegen nur ein wenig spazierenfahren möchte und großen Wert auf Vektorgrafik legt, darf ruhig mal hier reinschauen.

(C. Borgmeier/od)



The Ultimate Ride

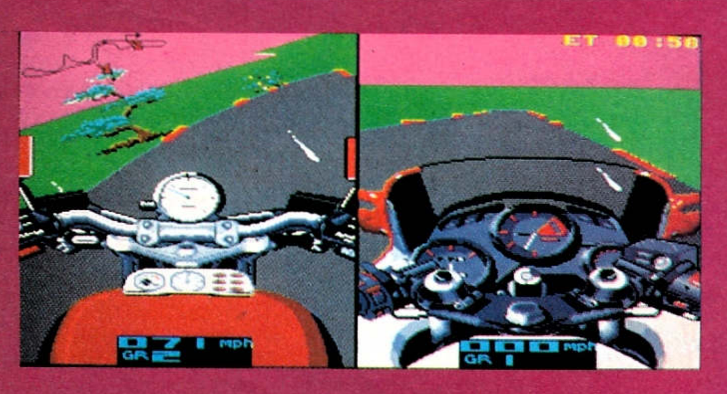
Grafik:	67%
Sound:	69%
Handhabung:	42%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	59%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	58%

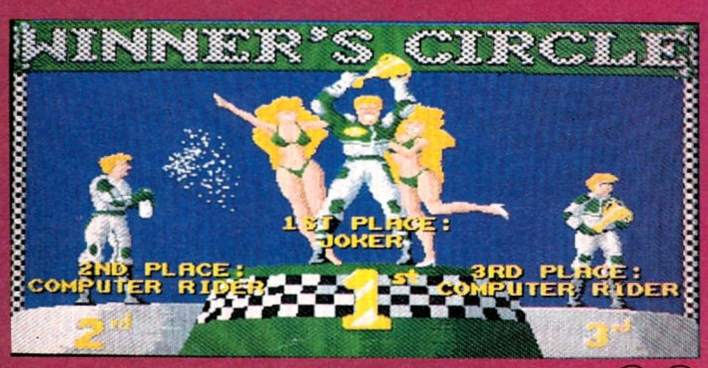
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Mindscape
Bezug: Rushware

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, Codeabfrage aus der deutschen Anleitung. Eingebauter Streckeneditor.









The Sword & the Rose

Codemasters Low Budget Spielchen bieten zwar oft, aber leider nicht immer viel Spaß für wenig Geld: Während sich „Spellfire the Sorcerer“ weiter hinten im Heft recht gut aus der Affaire zieht, bewiesen die Jungs bei ihrem Versuch, „Ghosts'n Goblins“ zu kopieren, kein so glückliches Händchen . . .

Natürlich gibt's auch hier wieder das übliche Personal: Ein edler Ritter in der Hauptrolle, dazu eine holde Prinzessin und ein Oberbösewicht mit seinen Helfershelfern. Der Held muß sich seinen Weg durch eine Welt voller monströser Gestalten bahnen, um am Ende seine Angebetete wieder in die Arme schließen zu dürfen. Für diese originelle Aufgabe haben ihn die Programmierer mit geradezu revolutionären Fähigkeiten ausgestattet: er kann laufen, springen und sogar diverse Waffen aufsammeln und benutzen. Diese enorme Kampfkraft hat er auch bitter nötig, denn auf dem Screen tummeln sich mehr Vampire, Sensenmänner, Spinnen und Skelette als in jeder Geisterbahn! Neben dem ganzen Herumgehacke gilt es noch etliche Schlüssel zu finden, die meist in unterirdischen Gängen versteckt sind.

Die Grafik bietet soliden Durchschnitt, auf Scrolling hat man allerdings verzichtet – die Screens werden (flott) umgeschaltet. Akustisch ist die Sache schon weniger gelungen; die Titelmelodie ist öde, und die Effekte sind auch nicht gerade ein Ohrenschmaus. All das wäre zu verschmerzen, wenn nur das Gameplay stimmen würde. Tut es aber nicht: Die Steuerung ist ziemlich schwammig, zudem wimmelt es von unfairen Stellen. Tja, das Spiel kostet zwar nicht viel, aber es ist leider auch nicht viel wert! (Manuel Semino)







The Sword & the Rose

Grafik: 58%
Sound: 49%
Handhabung: 36%
Spielidee: 19%
Dauerspaß: 38%
Preis/Leistung: 52%
Red. Urteil: 41%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 29,– DM
Hersteller: Codemasters
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Auch mit Tastatur spielbar, Pause-Funktion, Highscores werden nicht gesaved.

Faces

Der gute Alexey Pajitnov scheint selbst der größte Fan seiner Spiele zu sein – oder soll man sagen seines Spieles? Denn ganz egal, ob die Dinger nun „Welltris“, „Hatris“ oder jetzt eben „Faces“ heißen, letztlich liegt immer ein Ableger von „Tetris“ in der Schachtel.

Diesmal müssen zur Abwechslung Gesichter zusammengesetzt werden: Alexey hat eine stattliche Anzahl von Charakterköpfen mit seiner Digi-Laubsäge in je fünf Scheiben zerschnitten und läßt diese nun immer paarweise vom Softwarehimmel schweben. Da kommt dann etwa „Kinn Nr. 2“ neben „Nase Nr. 4“ dahergesegelt, und der Spieler soll diese Einzelteile dann mit dem Joystick oder der Tastatur so verschieben, daß sich am Ende komplette Gesichter ergeben. Durch einen Druck auf den Feuerknopf werden die Scheibchen untereinander vertauscht – halt genau wie bei „Hatris“. Eine Bewegung nach oben bringt ein Alternativpärchen zum Vorschein, was in brenzligen Situationen manchmal die letzte Rettung ist, da sich die Scheibchenpaare nur selten ganz optimal auf die fünf Ablagetürme verteilen lassen. Hat man es endlich geschafft, ein vollständiges Gesicht zusammenzusetzen, verschwindet es von der Bildfläche und macht Platz für die nächsten Schönheitsoperationen.

Es gibt zehn verschiedene (Schwierigkeits-) Level, einen Zwei-Spieler- und einen Turnier-Modus. Die Grafiken der Köpfe und Hintergründe sind beileibe keine künstlerischen Meisterwerke sondern eher biederer Durchschnitt. Die (abschaltbare) Musik ist ganz nett, die Steuerung geht auch in Ordnung. Nur Spielspaß will trotzdem nicht so recht aufkommen, dazu fehlt dem Game einfach das gewisse Etwas, das „Tetris“ seinerzeit zum Klassiker gemacht hat. (wh)





Faces

Grafik: 52%
Sound: 60%
Handhabung: 62%
Spielidee: 50%
Dauerspaß: 51%
Preis/Leistung: 48%
Red. Urteil: 50%
Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Spectrum Holo-Byte
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Handbuchabfrage, Highscoreliste, lange Ladezeiten.

Suche Hardware

Amiga 500 (mit TV-Modul) bis zu 800 DM. Tel. 02389/531780. Wenn es geht, nur am Wochenende anrufen!

Suche Speichererweiterung oder Festplatte (100prozentig ok und funktionstüchtig) für Amiga 500. Suche auch Originale wie z.B. Zak McKracken und Maniac Mansion (beide in deutsch). Auch andere Originale (möglichst mit Anleitung und originalverpackt). Alles möglichst preiswert oder sogar umsonst. Ich übernehme Porto und Verpackungskosten. Ruft an: 06664/7663. Danke!

Finde keinen Händler, der mir eine 512-KB-Erweiterung für meinen A 1000 verkaufen kann. Deshalb suche ich eine neue oder gebrauchte Speichererweiterung. Tel. 089/ 3191142 (Martin).

BITTE! Ruf mich sofort an, wenn du eine 1581-64er-Floppy hast! Ich will sie unbedingt haben! Tel. 0-524-780-502 (Germany).

Wer schenkt armem Schüler einen funktionierenden Amiga 500, 1000, 2000 oder 3000? Porto zahle ich. Ab 14 Uhr Tel. 09441/5440. Florian verlangen! Danke im voraus!!

Der Traum vom eigenen Spielhallengerät wird wahr. Tausche original TV-Gerät gegen Amiga 500 mit Zubehör. Call fast: 06772/1240

Kaufe Modul zum Schnellladen und Cheatsuchen. Mit Tools (auf Modul). Habe ca. 69 DM parat. 0511/ 775428 (Gunther).

Wer will seinen Amiga 500 (evtl. mit Software) loswerden? Ich zahle einen guten Preis dafür. Keine sonstige Hardware. Angebote an: Thorsten Quast, Eisenstr. 72, 2400 Lübeck 14. Porto wird ersetzt.

WANTED - Amiga 500! Nehme günstigstes Angebot. Jörg Hoffmann, Jonny-Schehr-Str. 11, O-7022 Leipzig.

Suche Amiga 500 mit Software. An Steffen Beer, Mohnstr. 19, O-8023 Dresden.

Suche billig oder kostenlos Speichererweiterung und 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerke für Amiga 500. Reik Winkelmann, Dorfstr. 4, O-2041 Faulenrost.

Suche Amiga 500 mit Farbmonitor 1084 und Speichererweiterung 1 MB. Angebote an: Norman Kraft, Bassumer Str. 2, 2870 Delmenhorst. Tel. 04221/72922.

Suche intakten A 500 mit viel Zubehör vor allem zur Videonachbearbeitung (z.B. Genlock, Digitizer, Anim.softw. u.a.m.). St. Schuttauf, Lommatzscher Str. 117, O-8030 Dresden.

Suche Monitor und Farbdrucker für Amiga 500. Möglichst günstig und 100% ok. Verkaufe auch 7 Originale für nur 75 DM. Tel. 0511/ 733537 (Thorsten).

Suche TV-Tuner für Farbmonitor (1084). Möglichst Philips AV-7300. Angebote an: Thomas Keßelring, Bismarckstr. 23, 8710 Kitzingen. Tel. 09321/5643.

Biete Hardware

Verkaufe zwei Amiga 500, beide Kick 1.3, beide 100% ok! Der eine, Bj. 6/89, mit Abdeckhaube und Zubehör 600 DM! Der andere im MW 500-Gehäuse, abgesetzte Tastatur, Zweitfloppy, Bj. 11/90 für 1150 DM. Außerdem 512 K-Ram-Erweiterung 100 DM. Tel. 09127/ 8853 (ab 18 Uhr, Andreas).

Biete Soft- und Hardware. 1) Amiga 500 mit Speichererweiterung auf 1 MB und einem Highscreen-Farbmonitor für 2500 DM. 2) Biete Invest für 50 DM. Original mit Beschreibung. Oder ich tausche gegen Their Finest Hour oder Trans World. Tel. 06345/8285.

Verkaufe A 2000, Kick 1.3, 1 MB Chip-Ram, 67 MB Harddrive, ALF II, 5 1/4" Zusatzlaufwerk, Philips-Farbmonitor 8833, 1000 Disketten aus verschiedenen PD-Serien (Fish, Antares usw.). J. Plewa, 0441/ 58089.

Verkaufe 512 K-Speichererweiterung wegen Vergrößerung. Von Commodore mit stützendem Gehäuse u. Uhr, 6 Monate alt. Dazu 3 Games, die etwas mit dem Speicher anzufangen wissen: Supercars, Nuclear War, F-29 Retaliator. Alles in Originalverpackung. Spiele mit Gebrauchsanweisung. Alles 100%ig ok. 350 DM. Chicago 90 (60), Full Metal Planete (40). Alles unter Sven Jacobsen, Bahnhofsweg 24 in 2398 Harrislee. Tel. 0461/ 74882.

Verkaufe A 500, TV-Modulator, Zubehör, Spiele, Literatur (3 Monate alt) für ca. 900 DM. Zuschr. an: Falko Krippendorf, Markt 1, O-6520 Eisenberg.

Verkaufe meinen 1/2 Jahr alten Amiga 500 mit 1 MB, TV-Mod. und 10 Originalspielen. VB 950 DM. Auch einzeln. J. Chmilewski, E.-v.-Brockdorff-Str. 12, O-7022 Leipzig.

Verkaufe Amiga 500 (1 MB), Monitor 1084S, Stereoanlage Schneider-Studio 803 CD de Luxe und Bildschirmfilter. Florian Hensel, Waldstr. 20, 3548 Arolsen. Tel. 05691/4404.

Verkaufe C 128 D & Diskettenbox & 70 Disketten für 490 DM. M. Liberski, Aurorahügel 9, O-1200 Frankfurt/Oder.

Verkaufe Star LC-10C-Drucker. Näheres unter Tel. 09281/65540. Bitte erst ab 18 Uhr.

Verkaufe Amiga 500, 3/4 Jahr alt, 1 Philips-Farbmonitor, Maus, 1 Joystick, viele Hefte & Bücher, 1 Diskbox, ca. 100 Disks mit Spielen und Programmen. Wegen Systemwechsel nur 10.000 Schilling. Tel. 03338/ 2673 Mo-Fr 18-19 Uhr (Österreich).

Versteigere meinen Modulator (Commodore A 520 MOD) an den Meistbietenden. Mindestgebot 30 DM! Tel. 02838/497 zwischen 18.30 und 21 Uhr.

Verkaufe externes Amiga-Laufwerk 3,5", orig. Verp. mit Garantie 169 DM. 512 KB Speichererweiterung orig. Verp. mit Garantie für 129 DM. Joachim Schertl, Boschetsrieder Str. 97e, 8000 München 70.

Verkaufe Amiga 500 incl. Speichererweiterung, Farbmonitor, Echtzeituhr und ca. 40 Disketten, Abdeckhaube, Computertisch, Maus, Joystick und Bücher. VB 1600 DM. Rainer Müller, Staffelsweg 19, 5442 Mendig I. Tel. 02652/1730.

Verkaufe Amiga 2000 u. 2. externes Laufwerk Profex DL 1015, abschaltbar, Joystick, Mousepad und ausreichend Originalsoftware. Alles ein halbes Jahr alt und kaum gebraucht! VB 2800 DM. Tel. 0551/57164.

Wir bieten die billigste Hardware weit und breit! Auch Leerdisks! Für 10 Leerdisks zahlst du nur 95 fr.!!! Schreib an: Creatorsoft, P.O.-Box 158, CH-7013 Domat/Ems.

Verkaufe 2 MB-Speichererweiterung für Amiga 500. Topzustand, 100% ok, abschaltbar, akkugepuffert mit Zeit und Datum. Preis n.V. Tel. 0211/306144 anrufen und Christoph verlangen.

Verkaufe original Nordic Power Cartridge V2 für schlappe 100 DM (gut erhalten, 1-A-Zustand). Verkaufe außerdem original Last Ninja 2 (30 DM), Tiger Road (20 DM) und I ludicrus (20 DM). Jan Hillbrecht, Bollmannstr. 8, 3070 Nienburg/Weser. Ab 15 Uhr 05021/ 14521.

Verkaufe selbstgebaute Null-Modems und 4-Player-Adapter (A 500/2000) auf Anfrage. Tel. 08342/ 5308 oder 08342/5782. Christian Buchberger.

Tausche mein komplettes C-64-II-System mit Floppy 1541 II, Präsident-Printer 6320, 2 Joysticks, Datasette, 120 Disketten mit Diskettenbox, Neupreis insges. 1200 DM gegen Amiga 500 mit Zubehör. Keine defekte Ware!!! Verkaufe auch an Meistbietenden ab 650 DM. Schreibt bitte schnell an Michael Conrad, Paradiesstr. 2, O-6900 Jena.

Verkaufe Philips-Monitor BM 7542, 1/2 Jahr alt, schwarz/weiße Bildröhre für Amiga 500 oder C 64. 22 MHz Bandbreite mit 920 Punkten, 300 Zeilen. Eingebauter Lautsprecher, entspiegelte Bildröhre. Eingänge: CVBS (Cinch), Audio (Cinch). Ausklappbarer Fuß zum Schrägstellen. NP 229 DM; VB 140 DM. Bitte erst nach 14 Uhr anrufen. Tel. 02043/34589, nach Stephan verlangen.

Verkaufe PC-Emulator-Kit 2088 XT für Amiga 2000 und 5 1/4 Floppy (ohne Gehäuse zum Einbauen) mit Intallationssoftware und Utilities. Skyline 5 1/4 Hard Disk für A 2000 (ohne Auto Boot), 1 HD Boot Disk, HD schon installiert, mit Inst.Software und vielen Utilities. Beides 800 DM. Auch einzeln erhältlich. Daniel Urben, Gustav-Wenk-Str. 51, CH-4056 Basel. Tel. ab 19.30 Uhr 0041/061/ 448134 (CH).

Verkaufe Amiga 2000A mit 2 internen Laufwerken und PC-XT-Karte mit internem 5,25"-Laufwerk sowie Zubehör. Tel. 06105/6542 ab 19 Uhr.

Verkaufe meinen Star LC 24-10 für 450 DM und meinen CPA-H80-Drucker für 150 DM (noch vollkommen in Ordnung!). Alexander Lau, Tel. 06173/62733.

Verkaufe A 2000C mit 2 Laufwerken, Monitor 1084S, 12 Originalgames, WB und Extrad., 1* Happy-Computer-Disk, 5 Bücher (Floppy u. Assembler u. 3 Handbücher), 4* Public Domain!!! 4 Monate alt (Abgabe wegen fam. Problemen). NP 4000 DM!!! VB 2700 DM. Tel. 07309/3947 (Markus). Hoffe auf schnellen Anruf!

Verk. Amiga 500 m. Zweitlaufwerk (880 KB), Software (Orig.), Büchern, Abdeckhaube und viel mehr an den Meistbietenden (paar Monate alt, sehr gut erhalten). Tel. 09161/60353 (Matthias Sax).

Verk. für A 500 Speichererweiterung für 175 DM incl. Porto u. Nachnahmegebühr (wegen Doppelschenkung). Dirk Kaudewitz, Max-Planck-Str. 28, 4800 Bielefeld 12. Außerdem verkaufe ich Indy (Adv.) für 40 DM.

Verkaufe C 128 D, Drucker, Monitor, Datasette, 2 Diskettenboxen, 2 Joysticks, 1 Joyboard für VB 1700 DM. Tel. 02821/49314 ab 18 Uhr!

Verkaufe Drucker Star LC 10 C mit viel Zubehör, 500 DM; 3,5 Zoll-Laufwerk, 110 DM; Nordic Power Cartridge, 100 DM; Game Boy, 110 DM. Tel. 07554/8737 (Daniel).

Verkaufe C 64 II u. Datasette u. Final Cartridge III u. Joy u. Diskbox u. Maus 1350 u. Disklocher u. GEOS 2.0 u. 40 Originale (Rainbow Isl., Manchester United usw.) u. 25 besp. Disks u. 40 leere Disks u. 15 Demo-Disk. u. 2 C 64-Hefte u. Input 64 (3 Ausgaben). Nicht älter als 2 1/2 Jahre. NP über 2000 DM. Sven Grabenschweiger, Kelterstr. 15, 7053 Kernen i.R.. Tel. 07151/42421.

Verkaufe Commodore C 128 (C 64) u. Floppy 1570 u. Commodore Drucker 1000 u. Monitor u. Datasette u. Joystick u. 400 Disketten u. 4 Diskboxen. VB. Tel. 02461/ 56983.

Suche Software

Tausche Wings of Death gegen Turrican oder Sh. Warriors/The Plague. Call CH-061/492938. Fragt nach Christoph.

Tausche, verkaufe und kaufe Amiga-Software (nur Originale!). Kaufe und verkaufe außerdem Anleitungen zu diversen Spielen. Tel. 0208/ 870227 (Thorsten).

Tausche Originale: The Plague, Cloud Kingdoms, Astro Marine Corps, Unreal, Supercars, Treasure Island Dizzy, Italia 1990 gegen Sim City 512 KB, Beast II, Dino Wars, Flood, Fire & Brimstone, Black Tiger, Space Harrier I & II, Wild Streets, Terry's Big Adv.! Tausche meine Orig. auch mit Nordic Power Cartridge gegen eine 512-KB-Speichererweiterung für A 500! Write to Thimo Müller, Sandweg 14, 6254 Elz.

Wer möchte folgende Spiele verkaufen: Invest (50 DM), Monkey Is-

land (50 DM), Loom (40 DM), Emerald Mine (15 DM)!!! Verkaufe od. tausche Techno Cop (40 DM), Powerplay (20 DM), Chariots of Wrath (30 DM). Nur Originale. Tel. 07465/1085 oder Ingo Traber, Weiherstr. 14, 7206 Emmingen 1.

Suche für Amiga Slide/Diashows und Animationen von Krieg der Sterne, The Empire Strikes Back und Return of the Jedi. Nur PD, nix Gecracktes. Meldet euch bei K. Preßler, Möserstr. 34, 4300 Essen 1.

Suche Games: Loom, Elite dt., Rock'n' Roll, Knights of Crystallion, Rainbow Island. Faire Preise! Thomas Rücker, Mürwiker Str. 203/3, 2390 Flensburg.

Suche Originalgames: 688 Attack, Pirates!, Loom, Battle of Britain, Cadaver, Maniac Mansion, Starflight, Their Finest Hour, F-19, Indy Jones. Tel. 08231/6115.

Suche ständig neue Demos (Megademos). Kann leider nur bis 5 DM pro Demo bieten. Tausche auch, habe aber nur ältere wie The Link, Fashionating u. Phenomenas Megademo. Write to Stefan Braun, Mozartstr. 109, 4020 Mettmann. No lamers! Stay legal or die!!!

Suche für den Amiga 500: Larry II & III, Chambers of Shaolin und Emlyn Hughes Int. Soccer. Ich bin noch Anfänger, kann aber trotzdem ein paar Disketten anbieten. Ruft an: 0202/4936538 (Mano).

Suche Tauschpartner für Amiga!!! Habe immer die neuesten Spiele. 100%ig Antwort. Schickt Disks und Liste an A. Hoffmann, Ulmenstr. 1, 6257 Hünfelden 1.

Lamer sucht Stuff: Beast II. Kaufe auch. Be fast. Tel. 0711/567076 (Sebastian).

Hilfe! Wer hat Erbarmen mit mir??? Suche King's Quest I und Loom. Tel. 06172/458030.

Kaufe, tausche und verkaufe Module für Mega Drive und Neo Geo. Suche Master System-Adapter im Tausch gegen ein Mega Drive-Modul. Alexander Tinschert, Waller Heerstr. 50, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/391352.

Suche Spiele und Anwendersoftware für meinen Amiga. Bin Amiga-Neuling und habe entsprechend großen Bedarf! Verkaufe Falcon & Mission Disk 1, original und komplett, für zus. 65 DM (incl. Porto). Bernhard Michel, Untere Dorfstr. 130, F 712, 5900 Siegen.

I am searching for soundtracker samples, modules, and disco instruments, music programs and all rippers! Swapping is possible, too! Not for game trading! I am legal! Call 02102/69578 (Thomas). Greets to all in the RSI/3-STAR Coop.! Friendship rules!

The Kristal! Durch einen Virus ist mein Original zerstört worden. Wer kopiert mir seins? Zahle gut und übernehme Porto! Only Originals! Call 06340/1327 (Rüdiger).

Suche Originale: Maniac Mansion, Personal Nightmare sowie die Anleitung von Beast II. Schreibt an Andre Wohlstette, Am Kollenbach 99, 4720 Beckum! Nehme billigstes Angebot.

Suche Loom oder Conquest of Camelot. Biete The Plague. Michael Witte, Im Winkel 7, 4512 Wallenhorst, Tel. 05407/7662.

Suche Amiga-Originale Midwinter und Captive, komplett u. verpackt. Zahle jeweils 40 DM oder tausche gegen Full Metal Planete und Fairy Tale. Marcello Ferriani, Julienstr. 5A, 4300 Essen 1, Tel. 0201/771225.

Hallo! Suche Westphaser, The Plague, Cadaver, Shadow Warriors, Fatal Heritage, Monkey Island, Wings of Death, Venus, Powermonger und ein Disk-Codier-Programm. Kaufe oder tausche. Jan Geiger, Bergstr. 24, 6601 Riegelsberg, Tel. 06806/46330.

Adventure-Fan sucht dringend und günstig The Wrath of Nikodemus!!! Natürlich mit kompletter Anleitung. Ich würde mich auch über Listen mit Preisen freuen. Bitte nur funktionsfähige Originale mit kompl. Anleitung. Christian Steiner, Birkenstr. 6/5/5, A-4600 Wels.

Achtung! Suche folgende Originale (bis 40 DM/Stück mit Anleitung & Verpackung): Vette!, Ferrari Formula One, Grand Prix Circuit, Super Cars, Sherman M 4, Saint Dragon, Plotting, Street Rod, Der Spion, der mich liebte, Battle Command, Dino Wars, Vaxine, Wings of Death. Verkaufe folgende Originale: Take it (Diskettenverwaltung) (10 DM), Take it (Textprogramm) (10 DM), Football Manager (20 DM) und jede Menge PD-Soft & Demos (Liste anfordern). Dave Henkensiefken, Ostendorpstr. 14, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/72530.

Ich suche Manchester United. Ich biete bis zu 50 DM. Bitte nur Originale und 100%ig fehlerfreie Spiele!!. Ulli Hartmann, Heinrichstr. 25, 6601 Klarenthal.

Biete Software

Verkaufe CrossDos! (Original). Ermöglicht flüssigen Datentransfer zwischen Amiga und PC bzw. zwischen Amiga und Atari ST. Preis 60 DM zzgl. Versand. Tel. 02151/398579 (Achim).

Verkaufe Originalspiele originalverpackt: Turrican, Pinball Magic, Ghostbusters II, North & South, Wild Streets, It Came from the Desert, Escape from the Planet of R. M., Grand Monster Slam. Alle Spiele haben nur einmal das Laufwerk gesehen, daher absolut neuwertig. Je Spiel ab 35 DM. Tel. 04106/67372.

Erotik-PD-Serie zu verkaufen. Andere Serien wie Fish, Kickst., Taifun usw. (absolut billig!). Info & Liste gegen Rückumschlag & Porto bei Stefan Müller, Lagerfach 090309A, 3360 Osterode.

Kopiere Amiga-PD für 0,50 DM oder verkaufe für 1,60 DM incl. Disk. Liste gegen Rückporto. B. Schmidt, Halmerweg 31, 2800 Bremen 21, Tel. 0421/6160712.

Verk. orig. Amiga-Games: Dynamite Düx, Batman, Speedball, Toobin', 3-D-Pool, Chase H.Q., Stormlord, Microprose Soccer für je 30 DM. Beach Volley, Ninja Warriors, Silkworm für je 35 DM. Battle Squadron, Buffalo Bill's Rodeo Games je 40 DM. Tel. 06473/1430.

Verkaufe Amiga-Originale: Space Ace (70 DM), F-16 Combat Pilot (60 DM). Wie neu, 100%ig errorfrei! Beide zusammen 125 DM! Tel. 06253/6527.

Verkaufe Larry II und Space Quest III (Originale), je ca. 60 DM. Evtl. Tausch gegen Larry III oder Manhunter. Tel. 08593/1818 (Stephan).

Biete Black Tiger 40 DM, Tie Break 40 DM, Sim City 40 DM, North Sea Inferno 25 DM, USS John Young 30 DM, Kick Off 20 DM, Kick Off E.T. 10DM, North & South 40 DM, Antheads 15 DM. Alles Originale mit deutscher Anleitung. Suche Jagd auf R.O. dt., Silent Service, Seka-Assembler. Tel. 0221/745234.

Verkaufe: Fantavision dt., Champions of Krynn je 50 DM. Rings of Medusa dt. 45 DM, S.E.U.C.K., Waterloo, Infestation je 40 DM. Kult 35 DM, Bloodwych, King's Quest I & II, Deathbringer je 25 DM. Nur Originale! Tel. 09158/397 (Gunther) von 15-19 Uhr.

Demodisks zu verkaufen: Red Sektor Megademo, Budbrain MD, North Star MD, R.A.F. MD, Powerslaves MD, Kefrens MD und Vision Demo. Sound und Grafik vom Feinsten! Schickt 13 Disks und 30 DM an Thorsten Hülsmann, Winkelhauser Esch 29a, 4292 Rheda.

Biete Ritter MB, unbenutzt. Suche Flugsimulator oder Strategiespiel. Nur 512 KB. Michael Bergmann, Fritz-Siemon-Str. 9, O-7024 Leipzig.

Verkaufe Original-Austerlitz in bestem Zustand für 30 DM. S. Rein, Sonnenhalde 60, 7418 Engstingen 1.

Schweiz: Wir verkaufen den allerneuesten Topstuff für deinen Amiga! Schreib an Creator-Soft, Hauptstr. 99, CH-7013 Domat/Ems. Auch Hardware und Leerdisks.

Verk. Orig. Amiga-Games: Hero's Quest 60 DM, Space Quest III, Sim City, TV Sports Basketball je 50 DM. Tie Break 45 DM, Battle Squadron, Summer Edition je 40 DM. Chase H.Q., Beach Volley, Batman, The Story so Far, Toobin', North & South, Speedball, Stormlord je 35 DM. Tel. 06473/1430.

Verschiedenes

Verkaufe oder tausche Amiga-Originale, z.B. Austerlitz, Hard Drivin', Xenophobe, Hillsfar, World Tour Golf und viele andere. Jedes Original-Programm kostet 40 DM per Nachnahme. Interessenten melden sich bitte ab 19 Uhr unter 02822/52415.

Verkaufe ASM- und Powerplay-Hefte aus dem Jahre 1990. Je Heft 5 DM. Natürlich auch Einzelhefte, wenn es sein muß, dann aber nur per Vorkasse. Ab 19 Uhr Tel. 02822/52415.

Verkaufe Anleitungen (Kopien): Custodian, Indy III Adv., Pac-Land, Tetris, G.Nius, Purple Saturn Day, Warlock's Quest, S.E.U.C.K., Victory Road, Targhan, Populous, The Jetsons, Sword of Twilight, BSS Jane Seymour, Alien Syndrome, Tiger Road, Wizard's Castle, Spidertronic, Anti-Chaos, Operation Neptune, Dungeon Master, Space Station I, Thexder, Hostages. Preise: 10 DM für Kopierkosten incl. Porto & Verpackung. Suche Seka-Sources (möglichst umsonst)!!! Markus Schnepel, In der Feldmark 16, 4970 Bad Oeynhausen 1.

Suche Lösung zum Sierra-Spiel Black Cauldron. Habe alle anderen Sierra-Lösungen. Riki Pinter, Robotnicka 5, CSFR-83103 Bratislava.

Verkaufe billig Zubehör zu günstigen Preisen. Disketten, Boxen, Etiketten etc. Außerdem Original- und PD-Software. Infos bei Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel. 0221/7088544.

Verkaufe meinen Game Boy. 1 Monat alt! Mit 3 Spielen: Super Mario Bros., Popeye, Tetris. Dialogkabel, Kopfhörer, Batterien. Alles in Originalverpackung! Statt 289 DM nur noch 189 DM! Bei Duong Kim Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen, Tel. 037/431001. 100% Antwort (verlange Due).

Super-Neuigkeit: Habt ihr Software, die ihr tauschen wollt? Kein Problem. Jörgs Softwaretauschclub ist für Euch da. Ruft an, es lohnt sich bestimmt. Info: 0208/876361.

Suche die Komplettlösung zu It Came from the Desert. Anschrift: Bianca Jahn, Bornhagenweg 55, 1000 Berlin 49

Suche jegliche Art von Konsolen (Mega-Drive, Lynx, Game Gear, Game Boy, PC-Engine) billig zu kaufen! Ruft an: 02564/31046 (Thomas).

Biete Lösungen zu folgenden Programmen: Larry 1-3, SQ 3, PQ 1 u. 2, Hero's Quest, Gold Rush, Manhunter 1 und zu allen Programmen von Lucasfilm Games (und andere). Pro Stück 5 DM u. Porto. Nicolai Barbat, Weberstr. 5, 5608 Radevormwald.

Suche Mitspieler für Middleage 2.0! Komplexes, strategisches Postspiel im Mittelalter! Billig! Mit Preis für Sieger und Trostpreis! Kämpfen Sie mit 13 Mitspielern um die Königskrone! Neue, verbesserte Version! Gratisinfo (Rückporto!): Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Rudelshausen, Tel. 08752/7661.

ASM! Verkaufe kompletten ASM-Jahrgang 1989 und 11-12/88 um 200 ÖS (40 DM)! Rainer Swoboda, Waldmüllerstr. 11, A-4910 Ried. Auch alte Happy Computer u. 64er.

Hilfe! Wer kopiert mir Schussel sein Shinobi auf meine defekte Originaldisk? Erstatte bis zu 5 Kröten für Portokosten. Sende deine SH-Kopie. Du bekommst sie garantiert zurück!!! Schreibt an T. Hettenhausen, Enzianweg 8, 4800 Bielefeld 15, Tel. 0521/871119.

Verkaufe Computerzeitschriften: Powerplay 6-12/90, Stück 4 DM. ASM 9/89-11/90, Stück 4 DM. Amiga Joker 1/90-11/90, Stück 4 DM. Sehr gut erhalten. Thorsten Hülsmann, Winkelhauser Esch 29a, 4292 Rhede. Tel. 02872/3669.

Verkaufe World of Wonders Video Preisliste Nr. 4 für 20 DM incl. Porto. Du hast 10 DM gespart. Auf der Kassette werden 180 min lang aktuelle Amiga-Games getestet. Thorsten Hülsmann, Winkelhauser Esch 29a, 4292 Rhede. Tel. 02872/3669.

Game Boy! Wer von euch möchte für dieses Teil seine Spielmodule loswerden? Nur günstige/billige Angebote an O. Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Dellmensingen (wenn möglich, amerikanische Versionen!).

Verkaufe 3 M MF 2DD 100% errorfrei. Disketten mit 20 Etiketten (Zehnerverpackung) und 6 Jahre Garantie für nur Rp. 85. Telefoniert oder schreibt noch heute an Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen. Tel. 037/431001. Nur solange Vorrat reicht.

Wer schenkt mir gegen neueste Software Video-Magazin-Ausgaben vor 12/90 (außer 3, 4 u. 9), A-Magazin-Ausgaben 5 od. 9/89 oder Video-PlayAusgaben. Habe Player Manager, Pirates!, Their Finest Hour, Kick Off 2, F-19 Stealth Fighter usw. Schreibt an Hanno Stuppner, Brennerstr. 28/E, I-39100 Bozen.

Kaufe, verkaufe und tausche Anleitungen (nur Originale!!!) sowie Zubehör von Spielen (Aufkleber, Poster, Karten usw.). Tel. 0208/870227 (Thorsten).

Kaufe Komplettlösungen, Anleitungen und Karten aller Art. Write to Simon Piontek, Sandhasenweg 1B, 6200 Wiesbaden-Heßloch. Zahle gut!!! Suche Lernprogramme.

Verkaufe ASM 3/86-12/90 (38 Hefte) für 120 DM. Alle ASM-SoftwareBibliothek-Karten und fast alle Poster noch enthalten. ASM-SH 3 u. 6, 2 Smash-Hefte und 5 Joystick-Hefte gibt es gratis dazu. Außerdem Happy Computer 8/88-12/89 (17 Hefte) incl. der dazugehörigen Powerplay-Hefte für 40 DM. Tel. 04846/417. Ralf verlangen.

Nun ist PD endlich PD! Seit einiger Zeit gibt es die kostenlose PD-Serie Bernds PD-Ware mit Spitzenprodukten! Kostenlose Info gegen 1 DM Rückporto bei Bernd Hoffmann, Biedenkopfer Str. 34, 5900 Siegen 1.

0,5 MB für A 500 mit Uhr für 110 DM incl. Porto und folgende Originale zu verkaufen: Midwinter (50 DM), Dragonflight (50 DM), Pool of Radiance (50 DM) und Operation Stealth dt. (50 DM). Tel. 06421/41164 ab 18 Uhr.

Yo Freaks! A legal democoding-group is still searching for cool coders, sounders, graphicians and reliable contacts!! You must'nt be a superfreak! Fun and friendship is it! Write soon to Stefan Schalich, Wacholderweg 2, 3300 Braunschweig! Till now we are 5 guys.

Suche dringend Lösung zu Zak McKracken. Zahle Porto und 10 DM. Tel. 02594/80299 ab 20 Uhr.

Game Boy ganz NEU, direkt vom Versand, incl. Tetris, Kopfhörer, 2-Pl.Kabel, Batterien, dtsch. Version, nur 149 DM incl. Porto & Verpackung, Tel. 02261/61189 (Karsten!)

Ich suche für meinen Game Boy das Spiel Castlevania. Biete dafür Super Mario Land (ohne Anleitung). Zahle noch 7 DM dazu!!! Schreibt an Axel Kahl, Am Spangen 2, 4000 Düsseldorf 1

MUSIK!!! Suche CDs von folgenden Bands: Sieges Even, Queensryche, Fates Warning, Mekong Delta, RUSH, Faith No More, Scatterbrain, Death Angel, Primus, Dream Theater u.ä.; auch Hardcore. Angebote an Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf. Tel. 09402/3344. Suche außerdem Amiga-Games.

Verkaufe mein Nintendo mit 10 Spielen und Zapper (Lichtpistole). Tel. 09491/855.

Postspiel! Wir bieten ein WWF-Catch-Postspiel. 1 DM Rückporto. Infos unter Jan Tamm, Waldstr. 46, 2206 Sparrieshoop.

Biete Future-Wars-CD gegen Dragon's Lair 1 od. 2. Wilfried Mohring, Am Wiesle 8, 8901 Stadtbergen. Tel. 0821/435395.

Suche zuverlässige Tauschpartner für SEKA-Sources (auch andere legale Software). Send some disks to O. Plink, im Kirchenöschle 6, 7904 Erbach 2. Achtung! Keine Raubkopien! Antwort erfolgt 100%ig.

SHIRTS! Verkaufe bedruckte T-, Boxer-, Muscle-Shirts in 10 verschiedenen Farben. Ca. 200 Motive (Gag, Pop, Heavy etc.). Nur 22-24 DM/Stück! Super-Rabatte! Gratisliste anfordern bei Sven Hezel, Schulweg 4, 7733 Mönchweiler.

Österreichischer User sucht defekte oder kaputte Joysticks!! Preis nach Vereinbarung. Tel. ab 18 Uhr 07223/2161284. Gustav Herbert, Oberhauserstr. 5, A-4470 Enns.

Für alle Postspieler, die günstig und optionsreich ihrem Hobby nachgehen wollen, kann diese Anzeige Gold wert sein! Treiben Sie die anderen Vereine in den Ruin, werden Sie Europapokalsieger, Deutscher Meister u.v.m.! Bei LIGA-MANAGER! Info gegen 2 DM in Briefmarken bei Guido Grasruck, Badstr. 25a, 8430 Neumarkt.

Wer schenkt computerbegeistertem Mecklenburger mit bescheidenen Mitteln 3,5-Zoll-DD-Disketten? Reik Winkelmann, Dorfstr. 4, O-2041 Faulenrost.

Massenhaft Demos, Tools, Sources und Previews vorhanden. Wenn du Lust zum Tauschen hast, ruf doch mal an: 0911/500831.

MEGA CHARTS! Macht mit! Wie? Sendet uns eure Game-Top-Five (System u. Absender nicht vergessen!) auf einer Postcard! Unter allen Einsendern werden einige nette Preise verlost! Anschrift: PHOENIX, Burgweg 3, 7186 Billingsbach. Wer uns einen frankierten Rückumschlag sendet, bekommt unser Club-Info.

Verkaufe deutsche Anleitungen zu Amiga-Games (Rings of Medusa, Lords of the Rising Sun und Day of the Pharaoh). Für nähere Infos call 02872/3669 (Thorsten) ab 15 Uhr.

Zeitschriften, 2 DM pro Stück: Amiga-Magazin 10/89 u. 6/90. Amiga Joker 9/90. ASM 7,9,10/89. Top-Zustand. Maxi-CDs von KOTO: Time und Japanese War Games je 10 DM. Singles für 2 DM/

Stück: Kajagoogoo (Too Shy), Hammond & West (Give A Little Love), Wang Chung (Dance Hall Days), S. Pozzoli (Step By Step). Neuwertig! Tausche PD-Soft (nur Serien). Gleichzeitiger Briefkontakt erwünscht! Keine Raubkopien und PLKs! Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt.

Verkaufe Anleitungen (keine Raubkopien!) für diverse Spiele. Info gegen Rückporto bei Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1 oder unter 0208/870227.

Menümaker; Virenkiller a 15 DM; Intromaker für 10 DM, 20DM, 40 DM. Super PRGs, NN möglich, sofort bestellen - garantierte Lieferung. Christoph Meister, Binzger Str. 53, 7887 Laufenburg. Tel. 07763/4417.

DRINGEND! Suche Komplettlösungen zu The Pawn, Lurking Horror, Dungeon Quest. 10 DM Belohnung pro Lösung für den ersten Einsender. Biete King's Quest-Lsg. I-IV f. 10 DM, King's Quest I für 20 DM, Captain Blood f. 20 DM.

Hilfe! Gibt es in der Schweiz denn gar keine SF-Postspiele? Infos bitte an Ingo Gerhard, Untere Weidstr. 16, CH-6343 Rotkreuz.

Verkaufe wg. Systemwechsel meine Amiga-Software-Sammlung! Keine Raubkopien! Auch einzeln. Schreibt an Detlef Wetzeler, Stendrich 12A, B-4700 Eupen.

Amiga Business! Kostenloses Anzeigenmagazin auf Disk. Info gegen ausreichend frankierten Rückumschlag bei Robert Binsack, Walther-Rathenau-Str. 19, 6080 Groß-Gerau. AB bietet Kleinanzeigen zu günstigen Preisen, Preisausschreiben, Das Schaufenster, Scrolltextwerbung, das Magazin, Cheats u.v.m.

Nebenverdienst: 100 DM täglich und mehr. Von zu Hause aus, sofort, für jedermann, leicht. Info gegen Freiumschlag von Rainer Safferthal, Fronackerstr. 55, 7050 Waiblingen.

Anleitung zum Trainen von DOS- sowie trackloading Games! Incl. Menu (100% SEKA, mit Scroller, mausgesteuert!) sowie Utilities (PD-Monitor, Packer)! Alles deutsch!!! Keine Hardwareanforderung! Zum Trainen von Geld, Leben, Weaponry. Einfach alles trainbar!!! Tausche außerdem sehr neue Sources (SEKA) - no old shit! Verkaufe coole Vektor-Bob-Sprite-Routinen und auch unveröffentlichte Demos! Habe ca. 50 Disks bestehend aus Demos, Intros, Megademos, Menus (SEKA). Info: Mark Göschel, Otzbergring 48, 6112 Großzimmern (no illegal stuff!).

Kaufe/tausche/verkaufe Amiga-Soft. Z.B. Conquest of Camelot (VB 60 DM). Verschiedene Anleitungen vorhanden. Nur Topsoft!! Schickt eure Liste an M. Wannenmacher, Galleyenstr. 7, 7990 FN 5 oder ruft an: 07546/5824.

Verkaufe mein Nintendo mit zehn Spielen und Lichtpistole. Tel. 09491/855.

Welcher Programmierer sucht einen Graphiker (nur Amiga!)? Martin Sauter, Raiffeisenstr. 7, 8018 Grafing.

Suche Amiga Joker 11/89 und 3/90. Zahle gut. Oliver Erlbeck, Schönbergstr. 66, 8729 Ebelsbach.

Sucht ihr Cheats oder Lösungen? Dann schickt mir eure Liste mit den Games, zu denen ihr was braucht und einen ausreichend frankierten Rückumschlag. Frederik Sauer, Zabelsteinstr. 12, 8720 Schweinfurt.

Kontakte

Hey, Freaks!! Suche Tauschpartner für Amiga. Habe neueste Soft. Viele Super-Games, aber auch Utilities und Textverarbeitungen. Schreibt mit Rückporto an Ulrich Reinwald, Petersauracher Str. 5B, 8500 Nürnberg 60. Ihr bekommt 100%ig meine umfangreiche Liste!

Absolut wichtig! Wer von euch war am 4.12.90 in Düsseldorf beim Mekong-Delta-Konzert? Call 09402/3344.

Suche Amiga-User, der genug Taschengeld hat und bereit ist, für seine Maschine auch etwas zu investieren. Wie auch immer, bei mir gibt es alles von Software (Chase H.Q. 2) bis zu einer Festplatte. Ich bitte um euer Verständnis, daß der Versand nur in der Schweiz möglich ist. Tel. 061 49 29 38.

Coooool swapping partners needed. Only 0-7 days. Call 06408/1345. Jan Schmirmund, Am Plättchen 5, 6305 Buseck 2.

Wir gründen einen Amiga-Special-Club mit Clubzeitschrift. Wer noch einsteigen will (als Mitarbeiter etc.) oder nur Interesse hat, in einen guten Club einzutreten, sollte schnell an folgende Adresse schreiben (Infos u. Probezeitung gegen Einsendung eines frankierten Rückumschlags): Carsten Schafflhuber, Weildorfer Hardt 25, 7777 Salem 1. Tel. 07553/8883 ab 18 Uhr.

Dringend: Wer will noch mitmachen bei neuem Amiga-Club? Für Einsteiger und Profis. Keine PLK. Schreibt schnell an Dirk Einnolf, Hünenschlootweg 5, 2960 Aurich 1.

New ideas great innovation. Toxic track is a sensation!! Greetz go to all our contactz and all other winners reading this mag.! See ya.

Wir suchen zuverl. Tauschpartner für Amiga. Auch Anfänger. Andreas Wamser, Hinter Burg 18, 7475 Tieringen.

Anfänger sucht Kontakt zu Intro- oder Demoprogrammierern (Gruppen). Bitte schreiben an Christian Kühn, Ganghoferstr. 2, 8398 Pocking.

Suche und tausche Soft! Auch Game-Boy-Module! Suche sehr gute Tools (Chamäleon, Turbo Print Professional, THI-Tools, Bars & Pipes) für Amiga (evtl. auch als Demo!). Schreibt schnell an Adrian Rodi, Karlsruher Str. 12, 6906 Leimen 3! Mit Liste, Adresse und Telefonnummer! 100%ig bei Interesse!

Searching for contacts! Have good stuff! Write to Postfach 21, A-5120 St. Pantaleon.

Suche Tauschpartner für Amiga. Tel. 07436/1213 (Michael) oder Michael Sauter, Amselweg 5, 7475 Meßstetten/Hossingen.

Hi Fans! Wir suchen dringend neue Mitglieder für unseren Amiga-Club. Ihr könnt bei Alex anrufen: 06172/458030.

Werdet Mitglied in dem Club mit den prima Leistungen. Info: The Expedient Club (T.E.C.), Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1.

Amiga-Einsteiger sucht zuverlässigen Tauschpartner. Gesucht werden alle Arten von Games, auch Lernprogramme. Wer Interesse hat, schreibt an Simon Piontek, Sandhasenweg 1B, 6200 Wiesbaden-Heßloch. 100%ig Antwort.

Torsten Schneider sucht Kontakte. Birkenweg 28, O-3104 Biederitz.

KID THROW is searching for cool contacts all around the world. German H.Q.: Tel. 0711/525462 (Thomas). Password Seba.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für neue Games. Call 06381/40041 (Martin).

Hey Leute! Hat denn niemand Lust, mit mir legale Amiga-Soft zu tauschen? Wenn doch, dann schickt ein paar Disks mit euren News oder eine Liste an Oliver Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Erbach 2. (Demos-Sounds-Sources). Achtung! Keine Raubkopien! Antwort 100%ig.

YO HO!!! Wir suchen noch gute Leute, die bei uns einsteigen wollen! Wenn ihr nicht wißt, was ihr machen sollt, dann ruft doch einfach mal an: 0524780502 - MEXX or what.

Jan Lehmbeck aus der Nähe von Hamburg! Ich suche noch immer deine Adresse. Wir hatten uns im Compu-Camp in St. Peter getroffen. Melde dich bitte bei Markus Lunk, Luckeweg 33, 1000 Berlin 48.

Programmierer für Demogroup gesucht! Kein illegales Zeug! Mgl. mit Disks an Andre Gerke, Auf der Woort 3, 5768 Sundern 9.

Interesse an einem Club, mit dem ihr Geld spart? Dieser neugegründete Club ist zu Großem berufen. Informieren kostet doch nix! The Expedient Club, Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1 oder 0208/870227.

Achtung! Suche Tauschpartner für Amiga-Games. Ich habe sehr viel Soft zum Tauschen. Schickt unbedingt eine Liste an Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen. Tel. 031/431001 (Due verlangen). 100%ig Antwort. Es lohnt sich!

Suche Tauschpartner für Amiga-Games! Keine Tauschpartner für nur einmal! Habe Top-Games (Lost Patrol, It Came from the Desert 1 u. 2, Space Quest III). Suche Indy 500, Police Quest 1 u. 2. Hermann Tomczak, In der Aue 12, 6274 Wallrabenstein.

Attention! Gründung einer legalen Demogruppe! Wir suchen vor allem fähige Programmierer!!! Einige Grafiker und Musiker bereits vorhanden!!! Also an alle legalen Coders/Sounders/Graphic-Artists/Spreaders/Hardware-Freaks: Schreibt bei Interesse, möglichst mit Disk, an Andre Gerke, Auf der Woort 3, 5768 Sundern 9. And never forget: Stay legal or die!!! Bye.

Suche Tauschpartner. Schreibt an Marcel Baumgart, Am Wasserturm 16, 2803 Weyhe 1.

Hi Alex! Merry X-mas for you and your ST. Greetings to TMS, Aki, Angerer and 1st special.

SEMAK/SCHNEYER Grafik-Team sucht coole Pictures (D-PAINT III). Tauschpartner für PD gesucht. Suchen noch Grafiker für große Demogruppe. Nicolas Semak, Eysseneckstr. 49, 6000 Frankfurt 1. Tel. 069/591578.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft. Schreibt mit Liste an Alexander Leitner, Baumbachstr. 16, A-4020 Linz. 103%ig Antwort!

Welche gute Group sucht noch einen Coder?! Schreibt an Roman Mischel, Bauerngärtenweg 10, 4933 Blomberg-Höntrup! 100%ig Antwort bei Rückporto!

Suche Tauschpartner für Amiga. Anfänger sind willkommen. Tel. 07431/62832.

Suche Kontakte zu Amiga-Freaks. Write to Matthias Herrfurt, Ehrenberg 24a, O-4306 Harzgerode.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Games (auch Anfänger). Schreibt mit Liste an Michael Jakob, Lummerschieder Str. 90, 6601 Kutzhof. 100%ig Antwort bei frankiertem Rückumschlag.

Suche Tauschpartner! Er muß Demos und PD haben. Warning, only legal stuff!!! Biete PD, insbesondere Demos und Megademos. Pro Disk nur 2 DM (incl. Disk). Liste anfordern. Schreibt an Sascha Schimkat, Bentelerstr. 160, 4831 Langenberg 2.

Amiga-PD superbillig! Verkaufe PD auf 3 1/2 Zoll und kopiere auf eigene Disketten (20 Pfg. pro Stück). Schreibt schnell mit 1 DM Rückporto an Torsten Roeder, Bahnhofstr. 5, 2057 Reinbek.

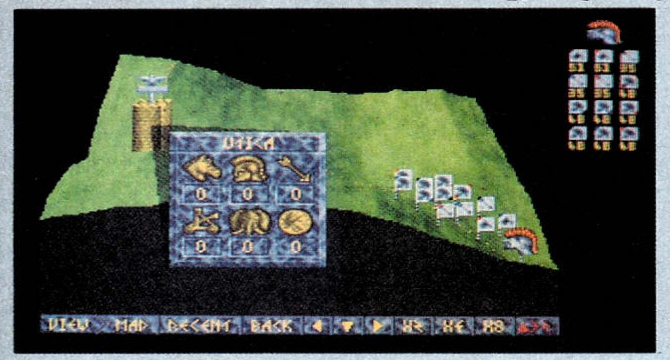
Hi Freaks, ich verkaufe und tausche Demos, Intros, Lettermaker (19 Disks). Demos (über 50 MDs vorhanden) ab 2,50 DM. Liste gegen 1 DM: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11.

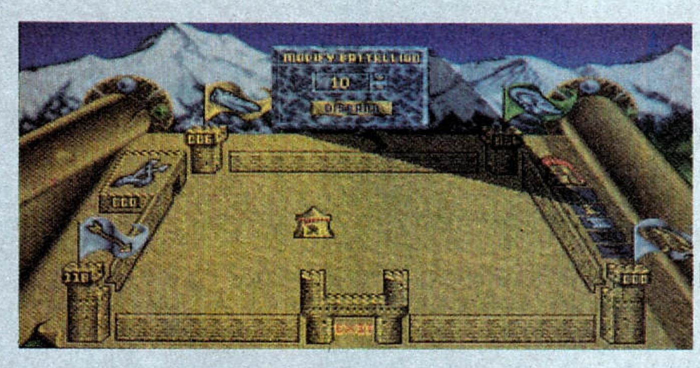
Kostenlos

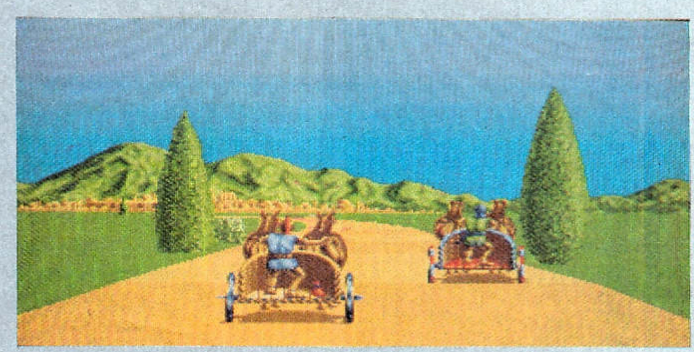
ist Deine **PRIVATE** Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Postkarte zur Hand nehmen, **RUBRIK, ANZEIGENTEXT** und **ADRESSE** draufmalen, und ab damit zur Post. Wie immer gilt: Anzeigen mit **PLK NUMMERN** oder solche, die auf **RAUBKOPIEN** schließen lassen, werden **NICHT VERÖFFENTLICHT!** Und bitte fasse Dich so knapp wie möglich, sonst müssen wir Deine Anzeige kürzen. Als Richtlinie gilt ab sofort: **MAXIMAL 5 ZEILEN!** Alles klar?! Danke!



Schon mal von den Punischen Kriegen gehört? Oder von Hannibal, der mit einer Elefantenkarawane über die Alpen gezogen ist und den Römern fürchterlich eins auf's Haupt gegeben hat? Nein? Na, dann wißt Ihr ja gar nicht, warum und mit wem Ihr Euch hier rumprügeln dürft . . .







Macht aber nichts, denn so wahnsinnig genau hat es Psygnosis mit den historischen Fakten ohnehin nicht genommen. Anders ausgedrückt: Hier darf man (als karthagischer Feldherr) die Geschichte neu schreiben! Beschreiben läßt sich Carthage am besten als Strategiegame mit Actioneinlagen. Gespielt wird überwiegend auf einer dreidimensionalen Darstellung des „Krisengebietes" in Fraktalgrafik. Ähnlich wie bei „Powermonger" kann man einzelne Ausschnitte vergrößern, die Landschaft in verschiedene Richtungen scrollen, den Betrachtungswinkel wechseln, oder sich die Gegend auf einer 2D-Übersichtskarte anschauen. Locker verteilt in der Fraktallandschaft findet man Symbole für die verschiedenen Truppenteile, Garnisonsstädte und Bataillone. Alle Kommandos werden mit Hilfe kleiner Iconfelder eingeleitet: Per Mausklick treibt man Geld für seine Truppen auf, verteilt die Leute auf dem Schlachtfeld oder entläßt sie wieder, sobald keine Kohle mehr für sie da ist. Treffen zwei feindliche Armeen aufeinander, muß man seine Einheiten (samt Bogenschützen, Katapulten, etc.) möglichst clever im Gelände plazieren. Je schlauer man sich dabei anstellt, umso weniger Stärke- und Loyalitätspunkte verlieren die Truppen dann im Kampf. Damit sich die Jungs für die nächste Auseinandersetzung ausruhen können, sollte man sie nach geschlagener Schlacht in eine Garnisonsstadt führen. Zwischendurch kann man mit dem Streitwagen zu den diversen Städten fahren, um dort den sehnlichst erwarteten Sold abzuliefern. Ist ja klar: Geld macht müde Krieger munter! Aber es ist einiges Geschick beim Umgang mit dem Joystick vonnöten: Mit seinem Wägelchen muß man herumliegenden Felsbrocken und Ästen ausweichen – wer dabei zuviele Unfälle baut, verliert einen Geldsack nach dem anderen! Wird man unterwegs von einem Römer angegriffen, wechselt die Perspektive, und man sieht den jetzt entbrennenden Kampf von oben. Nun gilt es, den Gegner zu rammen oder ihn mit der Peitsche zu verdreschen.

Carthage hat ein durchaus interessantes Konzept, dazu ist das Game auch grafisch ganz ordentlich gelungen, selbst der Sound ist überdurchschnittlich. Hier könnte sich der Strategiespezialist SSI für seine Fließbandproduktionen ruhig mal eine dicke Scheibe abschneiden! Spielerisch ist die digitale Geschichtsstunde allerdings ein wenig dünn: Die Streitwagensequenz kann zwar mit ganz beachtlichen Animationen aufwarten, ist aber deshalb noch längst kein vollwertiges Actiongame. Und gestandene Strategen werden mit den Armeeverschiebeaktionen auch nicht übermäßig viel Freude haben. Außerdem stört der häufige Wechsel zwischen Maus (Strategie) und Joystick (Action). Schade, denn mit einem etwas komplexeren Spielablauf hätte Carthage ein echter Renner werden können – so aber ist es im vielversprechenden Ansatz steckengeblieben. (C. Borgmeier)



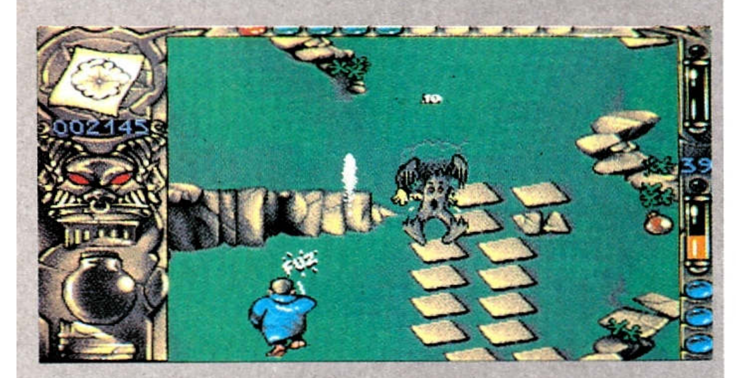
Carthage

Grafik:	74%
Sound:	63%
Handhabung:	56%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	57%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Psygnosis
Bezug: Joysoft

Spezialität: Zwei Disks, deutsche Anleitung. Intro, Schlußbild und Highscoreliste sind sehenswert!

MYSTICAL



Gott, was für komische Gegner!

Der Held dieses mystisch angehauchten Sammelspielchens ist ein kleiner Zauberlehrling mit großen Problemen: Er hat nämlich alle Zauberutensilien seines Lehrherrn verschmissen – und wenn er die jetzt nicht schleunigst wieder auftreibt, läßt ihn sein Chef durch die Abschlußprüfung rasseln...

Vier vertikal scrollende Landschaften, die jeweils in drei Etappen unterteilt sind, muß man sammelnderweise durchwandern, bis der ganze Zauberkram wieder bei seinem rechtmäßigen Besitzer gelandet ist. Daß die Aktion nicht ohne Störenfriede abgeht, versteht sich von selbst: Gespenster, kleine Mädchen, kugelrunde Bauern und allerlei andere Gegner warten sehnsüchtig darauf, in Frösche, Skelette oder gar Schneemänner verwandelt zu werden! Das Sammelgut (Tränke, Pergamentrollen und tausenderlei Extras) kann man sich entweder für Notzeiten in die Tasche stecken oder gleich verwenden. Entschließt man sich zum sofortigen Gebrauch, beispielsweise eines Fläschchens, verschießt der Azubi anschließend magische Blitze, hat mehr Lebensenergie oder Ähnliches. Sobald ein Abschnitt leergeräumt ist, geht's per Kristallkugel in den nächsten; nach deren drei darf man sich auf ein Duell mit einem Obermotz gefaßt machen. Mystical ist zwar vom Spielprinzip her ein alter Hut, aber originell gemacht und enthält eine ganze Reihe netter Ideen und Gags. Die Grafik ist recht ansprechend, vor allem die Animationen der Sprites sind den Programmierern gut gelungen. Dazu gibt es eine mittelalterliche Titelmusik, niedliche Effekte und – ja, sogar so etwas wie Spielspaß! Warum allerdings die Highscores nicht abgesaved werden, bleibt wohl ewig das Geheimnis des großen Zaubermeisters...
(C. Borgmeier)



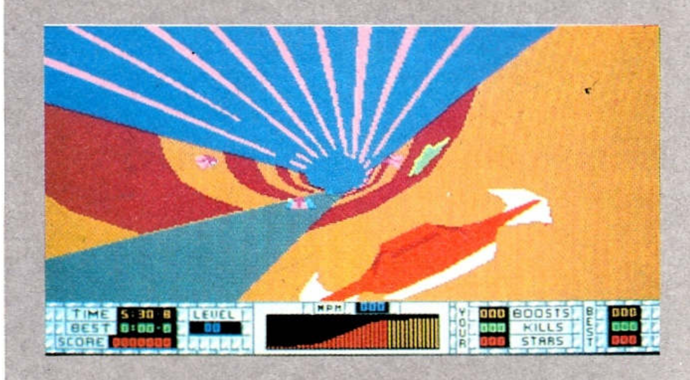
Mystical

Grafik:	74%
Sound:	71%
Handhabung:	70%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	66%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,–DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei-Spieler-Modus, deutsche Anleitung, Codeabfrage.

S.T.U.N. RUNNER



Der S.T.U.N. Schleicher...

Als wir Anfang letzten Jahres die Arcade-Vorlage für's Coin Op getestet haben, war ich von der rasanten Jagd durch Vektor-Tunnel hellauf begeistert. Ehrlich, ich konnte Domarks Amigaumsetzung kaum noch erwarten...

Jetzt, nach den ersten Proberunden, bin ich wieder recht unsanft auf dem Boden der Tatsachen gelandet. Dabei kommt das Game bis auf eine „Kleinigkeit" erstaunlich nahe ans Original heran: Auch hier hat man vor dem Start die Wahl zwischen drei unterschiedlich schweren Strecken durch ein verschlungenes Tunnelsystem in ausgefüllter Vektorgrafik. Mit einem futuristischen Gleiter düst man in Bobfahrermanier die Wände entlang und bemüht sich Bonussymbole zu erhaschen, die für eine Art Smartbomb sorgen. Diese „Shockwaves" sind wichtig, weil sich manche der ebenfalls in den Röhren umherschwirrenden Gegner von der regulären Bordkanone nicht beeindrucken lassen. Ab und an tauchen Turbo-Rampen auf, die das Gefährt nochmals beschleunigen – dann wird der Gleiter nur noch als Gitterrahmen dargestellt und ist für den Moment unzerstörbar.
So weit, so gut. Nun sind Musik und Effekte zwar schauderhaft (das Klingeln beim Aufsammeln der Bonussterne erinnert fatal an die Registrierkasse im Kinder-Kaufmannsladen), aber die Grafik sieht nicht mal so übel aus. Bloß: Sie ruckelt gar fürchterlich und ist viel, viel zu langsam! Und damit wäre auch schon das ganze Game abgehakt, denn der Automat lebt ja einzig und allein von seiner atemberaubenden Geschwindigkeit. Schade um die ordentliche Joysticksteuerung, schade um die vergebene Chance auf eine spektakuläre Arcadeumsetzung! (ml)



S.T.U.N. Runner

Grafik:	57%
Sound:	33%
Handhabung:	69%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	35%
Preis/Leistung:	31%
Red. Urteil:	38%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Domark
Bezug: Bomico

Spezialität: Die Highscores werden nicht gesaved, die deutsche Anleitung ist ein Witz: „...durch die 24 Ebonen sur Äußesten Gerausforderung"



Bisher konnte man sich bei den Rollenspielen von SSI fast immer auf ein paar zünftige Schlachten mit Gnomen, Orks und Drachen freuen – vorbei und vergessen, im 25. Jahrhundert warten ganz andere Monster auf Euch!

Der Amiga Joker meint:
Buck Rogers wird SF-begeisterte Rollenspieler nicht enttäuschen!

Wir schreiben das Jahr 2456: Buck Rogers ist gerade aus seinem 500 Jährchen langen Tiefkühlschlaf aufgewacht. Aber kein opulentes Frühstück wartet auf den armen Mann, sondern bloß ein Haufen Arbeit – unsere geliebte Erde retten und so. Das Böse hört diesmal auf den Namen „RAM", die Guten sind die „NEOs". Ehe man sich aber daran machen kann, dem wahrhaft ausgeschlafenen Helden unter die Arme zu greifen, muß man in einem langwierigen Verfahren mit Hilfe der zwei gelieferten Disks drei Spieldisketten erstellen und zusätzlich noch eine Savedisk formatieren. Dann erst geht's an die Schaffung der sechs Charaktere...







Das funktioniert im Prinzip genau wie bei „Pool of Radiance" oder „Champions of Krynn", nur daß man statt Elfenmagiern halt venusianische Piloten oder merkurische Ingenieure ins digitale Leben ruft. Insgesamt stehen sechs Rassen (Erdlinge, Venusianer, Marsianer...) und fünf Berufe (Krieger, Arzt, Ingenieur...) zur Verfügung. Neu dabei ist, daß man bestimmte Fähigkeiten seiner Leute noch besonders trainieren kann; beispielsweise wäre es kein Fehler, einem Ingenieur das Reparieren einer Raumschiffhülle beizubringen. Zauberkundige gibt's hier natürlich nicht, aber ein guter Arzt in der Mannschaft erfüllt fast denselben Zweck.

Mit den richtigen Leuten an Bord kann man sich dann frohen Mutes an die erste Mission wagen: Die Gruppe kommt gerade zur rechten Zeit, um einen Angriff der RAMs auf die NEO-Basis mitzuerleben. Sind die Eindringlinge erfolgreich zurückgeschlagen, darf man mit seinen Recken eine Trainingsrunde einlegen, bei der sich ihre speziellen Fähigkeiten weiter verbessern lassen. Anschließend geht's mit dem Raumgleiter wieder ab auf Patrouille, wobei man schon bald auf ein Geheimlabor voller ekliger Kreaturen stößt. Dann kommt wieder eine Trainingsrunde – und irgendwann sind schließlich alle Abenteuer bestanden, alle Witwen und Waisen getröstet, und die Welt ist wieder in Ordnung. Geübte AD & D-Gambler werden mit Buck Rogers keine großen Probleme haben, denn das Spielprinzip ist praktisch dasselbe wie bei den Fantasy-Rollenspielen von SSI. Lediglich einige Neuerungen im Detail sind zu verzeichnen: z.B. neue Waffen und Monsterklassen, ein anders gestalteter Screen für Kämpfe mit den Bordwaffen des Raumgleiters, und der Schwierigkeitsgrad ist jetzt einstellbar. Bemerkenswerterweise ist nun auch ab und zu mal ein bißchen Gehirnakrobatik gefragt! Die Steuerung erfolgt wie gewohnt per Maus oder Tastatur, Sound und Grafik haben sich nur unwesentlich verbessert (die Animationen einiger Monster sind allerdings wirklich sehenswert). Wer sich also schon in den AD & D-Dungeons wohlfühlte, wird sicher auch an dieser futuristischen Variante Freude haben. (wh)



Buck Rogers – Countdown to Doomsday

Grafik:	69%
Sound:	40%
Handhabung:	62%
Spielidee:	75%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	76%

Variabel
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: SSI
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Wird komplett in deutsch erscheinen, mindestens 1MB erforderlich! HD-Installation möglich, Paßwortabfrage. Als Beilage gibt's ein Buck Rogers-Taschenbuch.



Der Amiga Joker meint:
Pang – perfekter kann man einen Automaten nicht umsetzen!

Oceans Umsetzungen werden wirklich von Mal zu Mal besser: Zumindest optisch ist dieses Game von der Arcademaschine nur noch mit einer Lupe zu unterscheiden!

Schon richtig, in der Spielhalle hat der Automat gegenüber der Konkurrenz einen etwas kümmerlichen Eindruck gemacht. Aber vermutlich ist es ja genau der ergreifenden Schlichtheit des Spielprinzips zu verdanken, daß Pang auf den Amiga praktisch 1:1 umgesetzt werden konnte. Ein bis zwei Spieler dürfen (je) ein zuckersüß gezeichnetes Sprite über Screens mit Plattformen, Leitern und wechselnden Hintergrundgrafiken dirigieren. Sinn der Übung ist es, unter Zeitdruck alle umherhüpfenden Ballons zu zerballern; jede Berührung mit den Dingern kostet nämlich ein Leben. Die Schwierigkeit dabei ist, daß die Ballons sich nach jedem Treffer in mehrere kleine Bällchen teilen, erst wenn alle weggeputzt sind, geht's in den nächsten Level. Unterstützung erhält man in Form von diversen Extras wie Zusatzzeit, Raketen, Doppelschüssen, Dynamit oder Ähnlichem.
Die Grafik ist gut, sie gleicht dem Automaten wie ein Ei dem anderen; auch Musik und Effekte gehen voll in Ordnung. Hinzu kommt eine ausgezeichnete Steuerung, sowie etliche motivationsfördernde Features. So haben trainierte Spieler die Möglichkeit, in einem höheren Level einzusteigen, und auch das Bonuspunktesystem und der Zwei-Spieler-Modus machen Freude. Also ein Hit wie er im Buche steht? Leider nein: Im Unterschied zum Automaten stürzt das Game nämlich oft und gerne ab, was einem den Spaß auf Dauer schon verleiden kann. Schade, schade, schade! (mm)



Nur ein zerplatzer Ballon ist ein guter Ballon!



Pang

Grafik:	81%
Sound:	77%
Handhabung:	75%
Spielidee:	63%
Dauerspaß:	80%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	80%

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Spezialität: Deutsche Anleitung plus sehr gutem Demo-Modus. Die hübsche Highscoretabelle wird leider nicht gesaved.

Corporation & Damocles Mission-Disks

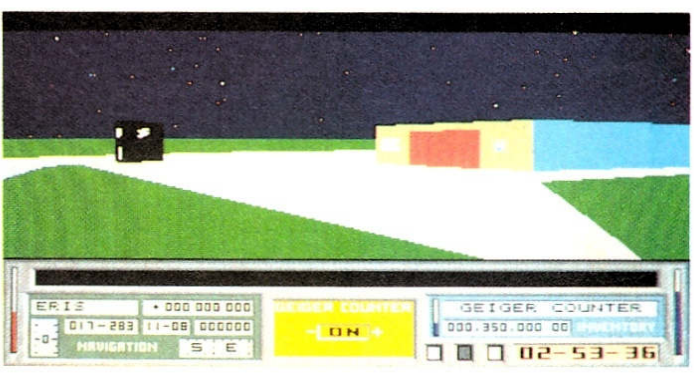
Angefangen hat es mit den Flugsimulationen: War so ein Game besonders erfolgreich, so wurde über kurz oder lang eine Mission-Disk dazu nachgereicht. Jetzt breitet sich das Erweiterungsfieber auch auf die übrigen Genres aus!

Mission-Disk ist nicht gleich Mission-Disk – manche haben echte Neuerungen zu bieten, andere enthalten einfach nur zusätzliche Level. Zum letzteren Typ gehört ohne Zweifel die Corporation-Erweiterung: Am Ablauf des Solo-Rollenspiels hat sich nichts geändert, lediglich 16 neue (und wesentlich schwerere) Level warten hier auf den Spieler. Man darf sich also im Auftrag der Zodiac-Agentur wieder auf den Weg ins Genlabor machen, nur mit dem Unterschied, daß man es diesmal mit einer nordamerikanischen Firmengruppe zu tun bekommt. Die Einbindung ins Hauptprogramm geht völlig problemlos vonstatten, die Erweiterungsdisk wird einfach anstelle der ersten Diskette eingelegt.
Etwas anders liegt der Fall bei Damocles: Hier werden überhaupt keine frischen Level geliefert, stattdessen gibt es fünf neue Lösungsvarianten, die von relativ leicht bis ganz schön verzwickt reichen. Ins Spiel geladen werden sie als Speicherstände, die deutsche Kurzanleitung enthält einige nützliche Hinweise, wie man seinen Weg ans Ziel findet.
Kann man nun Corporation- bzw. Damocles-Besitzern den Kauf der Zusatzmissionen empfehlen, die ja immerhin mit jeweils ca. 49,– DM zu Buche schlagen? Im Prinzip schon, denn obwohl sich hier nichts grundlegend Neues auf dem Screen tut (weshalb wir auch auf eine Bewertung verzichtet haben), sind doch beide hervorragend dazu geeignet, das alte Fieber nochmals auflodern zu lassen, falls man die ausgezeichneten Games schon durchgespielt haben sollte! (mm)

Corporation Mission-Disk



Damocles Mission-Disk



Der Joker-Index – Alle Tests auf einen Blick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
1st Person Pinball	2/90	23	Geschicklichkeit
3001 O'Connors Fight	7/90	82	Strategie
5th Gear	3/90	26	Sport
688 Attack Sub	5/90	49	Simulation
A-10 Tank Killer	1/91	23	Simulation
Adidas Championship Football	9/90	53	Sport
Adventures	4/90	81	Compilation
After the War	4/90	34	Action
Air Supply	12/90	60	Action
Aladin's Magic Lamp	7/90	86	Action
All Dogs go to Heaven	9/90	45	Geschicklichkeit
All time favourits	12/90	95	Compilation
Amos	10/90	68	Anwendung
Anarchy	10/90	28	Action
Antago	7/90	35	Strategie
Antheads	**7/90**	**15**	**Abenteuer**
Apprentice	9/90	61	Geschicklichkeit
Aquanaut	4/90	85	Action
Armada	3/90	59	Strategie
Astate	7/90	28	Verschiedenes
Astro Marine Corps	9/90	86	Action
ATF II	1/91	44	Action
Atomic Robo-Kid	12/90	56	Action
Atomix	4/90	48	Strategie
Atomino	12/90	29	Strategie
Austerlitz	3/90	59	Strategie
Awesome	1/91	41	Action
Back to the Future II	9/90	16	Geschicklichkeit
Bad Company	3/90	58	Action
Bar Games	12/90	69	Verschiedenes
Barney Bear goes to school	5/90	82	Verschiedenes
B.A.T.	11/90	34	Abenteuer
Battle Command	**11/90**	**14**	**Simulation**
Battlemaster	11/90	30	Abenteuer
Berlin East vs. West	2/90	61	Abenteuer
Betrayal	1/91	16	Strategie
Beverly Hills Cop	2/90	12	Verschiedenes
Big Business	12/90	16	Simulation
Black Tiger	5/90	61	Action
Bloodwych Data Vol.1	3/90	36	Rollenspiel
Blue Angels	7/90	27	Simulation
Bodo Illgner's Soccer	2/90	59	Sport
Bomber Bob	11/90	28	Action
Borodino	2/90	60	Strategie
Börsenfieber	3/90	61	Verschiedenes
Bride of the Robot	2/90	68	Abenteuer
Bubble Plus	7/90	80	Geschicklichkeit
Budokan	5/90	83	Sport
Cabal	3/90	11	Action
Cadaver	**12/90**	**41**	**Abenteuer**
Captive	12/90	28	Rollenspiel
Carmen San Diego	9/90	61	Verschiedenes
Castle Master	**7/90**	**36**	**Abenteuer**
Century	**11/90**	**60**	**Geschicklichkeit**
Champions of Krynn	9/90	36	Rollenspiel
Chase H.Q. II	1/91	12	Action
Chessplayer 2150	2/90	24	Strategie
Chicago 90	3/90	17	Action
Chinese Chess	9/90	82	Strategie
Chip's Challenge	**1/91**	**49**	**Verschiedenes**
Chrono Quest II	7/90	53	Abenteuer
Cloud Kingdoms	5/90	80	Geschicklichkeit
Cluedo Master Detective	3/90	69	Verschiedenes
Codename: Iceman	10/90	51	Abenteuer
Codesystem	10/90	66	Anwendung
Colonel's Bequest	10/90	52	Abenteuer
Colony	5/90	81	Abenteuer
Colorado	5/90	36	Abenteuer
Coloris	7/90	81	Strategie
Combo Racer	4/90	36	Sport
Count Duckula	12/90	42	Geschicklichkeit
Conqueror	3/90	68	Verschiedenes
Conquests of Camelot	**10/90**	**51**	**Abenteuer**
Corporation	**11/90**	**12**	**Abenteuer**
Crack Down	7/90	52	Action
Cricket Captain	12/90	78	Sport
Crime Time	1/91	56	Abenteuer
Crossbow	5/90	82	Abenteuer
Curse of the Azure Bonds	1/91	78	Rollenspiel
Cyberball	9/90	82	Sport
Damocles	9/90	12	Verschiedenes
Dan Dare III	7/90	61	Action
Darius Plus	1/90	58	Action
Dark Century	9/90	84	Action
Dark Fusion	2/90	26	Action
Das Haus	9/90	83	Simulation
Das Magazin	7/90	84	Simulation
Day of the Viper	2/90	75	Veschiedenes
Days of Thunder	11/90	55	Sport
Death Trap	1/91	55	Geschicklichkeit
Defenders of the Earth	9/90	87	Action
Deluxe Strip Poker	3/90	36	Verschiedenes
Deluxe Video III	2/90	65	Anwendung
Demon's Tomb	4/90	56	Abenteuer
Dino Wars	**10/90**	**17**	**Verschiedenes**
Domination	7/90	63	Strategie
Double Dragon II	2/90	35	Action
Drachen von Laas	5/90	41	Abenteuer
Dragon Breed	**1/91**	**10**	**Action**
Dragonflight	**7/90**	**12**	**Rollenspiel**
Dragon Force	9/90	64	Strategie
Dragons Breath	**3/90**	**42**	**Abenteuer**
Dragons Lair II	5/90	14	Action
Dragons of Flame	2/90	71	Rollenspiel
Dragonstrike	12/90	72	Simulation
Drakkhen	**2/90**	**11**	**Rollenspiel**
Dr. Doom's Revenge	2/90	33	Action
Drivin' Force	3/90	33	Sport
Dr. Plummets House of Flux	4/90	62	Geschicklichkeit
Dungeon Quest	4/90	83	Abenteuer
Dynasty Wars	9/90	33	Action
Dyter 07	2/90	16	Action
Elvira	**1/91**	**14**	**Abenteuer**
E-Motion	**5/90**	**48**	**Geschicklichkeit**

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Emerald Mine III	10/90	62	Geschicklichkeit
Emlyn Hughes Int. Soccer	**9/90**	**52**	**Sport**
Escape from Colditz	10/90	27	Verschiedenes
Eswat	1/91	51	Action
Escape from the Planet ...	7/90	62	Action
European Space Simulator	3/90	57	Simulation
European Superleague	11/90	36	Sport
Extase	11/90	74	Strategie
F-19 Stealth Fighter	**10/90**	**10**	**Simulation**
F-29 Retaliator	**5/90**	**12**	**Simulation**
Falcon Mission Disk 2	**11/90**	**42**	**Simulation**
Fatal Heritage	10/90	41	Abenteuer
Federation Quest I	4/90	18	Abenteuer
Fighter Bomber	3/90	12	Simulation
Final Battle	12/90	50	Abenteuer
Final Command	7/90	61	Abenteuer
Final Conflict	1/91	60	Strategie
Final Countdown	4/90	45	Geschicklichkeit
Fire	4/90	50	Action
Fire & Brimstone	10/90	86	Geschicklichkeit
Fire & Forget II	12/90	36	Action
First Contact	5/90	34	Action
Flimbo's Quest	10/90	56	Geschicklichkeit
Flip It & Magnose	1/91	60	Strategie
Flood	10/90	56	Geschicklichkeit
Fly Fighter	11/90	74	Action
Football Man. World Cup Ed.	9/90	52	Sport
Footballer II	3/90	56	Sport
Fred	4/90	44	Geschicklichkeit
Full Metal Planete	3/90	53	Strategie
Future Basketball	11/90	52	Sport
Future Bike	11/90	83	Action
Future Classics	11/90	75	Compilation
Future Dreams	4/90	80	Compilation
Future Sport	2/90	68	Action
Gates of Jambala	2/90	36	Geschicklichkeit
Geisha	1/91	64	Abenteuer
Ghosts 'n' Goblins	9/90	44	Action
Ghouls 'n' Ghosts	2/90	44	Geschicklichkeit
Giants	4/90	79	Compilation
Gin & Cribbage King	5/90	84	Verschiedenes
Globulus	12/90	60	Geschicklichkeit
Golden Axe	1/91	52	Action
Gold of the Americas	3/90	44	Strategie
Gold of the Aztecs	11/90	49	Action
Gold of the Realm	5/90	62	Abenteuer
Grand National	4/90	44	Sport
Gravity	7/90	54	Verschiedenes
Great Courts 2	**12/90**	**18**	**Sport**
Gremlins 2	11/90	16	Action
Guardian Angel	11/90	52	Action
Hammerfist	9/90	45	Abenteuer
Hardball II	10/90	84	Sport
Harley Davidson	10/90	85	Sport
H.A.T.E.	2/90	26	Action
Heavy Metal	9/90	87	Action
Hellraider	4/90	50	Action
Hero's Quest	**9/90**	**42**	**Abenteuer**
Heroes	12/90	95	Compilation
Highlights	4/90	80	Compilation
Highway Patrol II	4/90	43	Geschicklichkeit
Hollywood Collection	12/90	96	Compilation
Horse Racing	2/90	34	Veschiedenes
Hot Rod	7/90	56	Sport
Hound of Shadow	4/90	64	Abenteuer
Hoyle Book of Games	4/90	48	Verschiedenes
Imperium	10/90	64	Verschiedenes
Impossamole	7/90	82	Geschicklichkeit
Indianapolis 500	12/90	77	Sport
Infestation	4/90	14	Verschiedenes
Inspector Griffu	10/90	80	Abenteuer
Intact	7/90	42	Action
International 3D-Tennis	9/90	18	Sport
International Arcade Action	12/90	96	Compilation
International Soccer Challenge	12/90	42	Sport
International Wrestling	7/90	56	Sport
Invest	10/90	12	Simulation
Ishido	**12/90**	**52**	**Strategie**
Island of lost Hope	7/90	50	Abenteuer
Italia 1990	5/90	62	Sport
Italia 90	7/90	10	Sport
Italy 90	9/90	52	Sport
Ivanhoe	9/90	63	Action
James Pond	1/91	82	Geschicklichkeit
Jocky Wilson's Darts	11/90	64	Sport
Jumping Jack Son	**7/90**	**34**	**Geschicklichkeit**
Jupiter's Masterdrive	1/91	58	Sport
Kaiser	2/90	57	Strategie
Kelly X	2/90	70	Action
Kenny Dalglish Soccer	2/90	59	Sport
Khalaan	7/90	18	Strategie
Kick Off 2	**9/90**	**52**	**Sport**
Kid Gloves	5/90	48	Geschicklichkeit
Killing Game Show	11/90	61	Action
Kind of Magic 2	12/90	96	Compilation
King's Quest IV	10/90	50	Abenteuer
King's Quest Triplepack	4/90	79	Compilation
Klax	**5/90**	**34**	**Geschicklichkeit**
Knights of the Crystallion	5/90	52	Verschiedenes
Krymini	11/90	87	Strategie
Krypton Egg	4/90	62	Geschicklichkeit
Last Ninja II	10/90	80	Action
Leavin' Teramis	7/90	86	Action
Legend of Faerghail	**2/90**	**10**	**Rollenspiel**
Legend of the Lost	12/90	58	Action
Leisure Suit Larry III	7/90	49	Abenteuer
Lemmings	**1/91**	**18**	**Verschiedenes**
Lettrix	11/90	60	Strategie
Light Corridor	12/90	70	Geschicklichkeit
Light Force	4/90	80	Compilation
Limes & Napoleon	3/90	62	Geschicklichkeit
Lin Wu's Challenge	9/90	56	Strategie
Livingstone II	7/90	50	Geschicklichkeit
Logo	9/90	80	Strategie

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Loom	10/90	79	Abenteuer
Lords of Doom	11/90	58	Abenteuer
Lords of War	4/90	87	Geschicklichkeit
Lost Patrol	10/90	48	Verschiedenes
Lotto Amiga	3/90	65	Anwendung
Lotus Turbo Challenge	**11/90**	**27**	Sports
M1 Tank Platoon	**12/90**	62	Simulation
Magic 4	12/90	96	Compilation
Magic Fly	12/90	70	Action
Magic Seven	4/90	80	Compilation
Magnum 4	12/90	97	Compilation
Manchester United	**4/90**	**47**	**Sport**
Manhunter 2 - San Francisco	9/90	55	
Maniac Mansion	2/90	51	Abenteuer
Manic Miner	5/90	83	Gschicklichkeit
Manix	12/90	58	Geschicklichkeit
Masterblazer	12/90	34	Verschiedenes
Master Sound	7/90	67	Anwendung
Matrix Marauders	10/90	28	Sport
Maupiti Island	**12/90**	**27**	**Abenteuer**
Mean Streets	12/90	54	Abenteuer
Microbattle & Fullspeed	11/90	82	Verschiedenes
Midnight Resistance	**10/90**	**34**	**Action**
Midwinter	**5/90**	**45**	**Verschiedenes**
Might & Magic II	5/90	56	Rollenspiel
Mindroll	9/90	86	Geschicklichkeit
Money Player Deluxe	3/90	62	Simulation
Monkey Island	**1/91**	**30**	**Abenteuer**
Monty Python's	12/90	34	Action
Mot	4/90	82	Geschicklichkeit
Moonblaster	10/90	42	Action
Moonwalker	2/90	18	Geschicklichkeit
Mr. Do Run Run	11/90	86	Geschicklichkeit
Murder	10/90	27	Verschiedenes
Murders in Space	1/91	69	Abenteuer
Narco Police	1/91	53	Action
Necronom	5/90	33	Action
Neuromacer	**10/90**	**46**	**Abenteuer**
New York Warriors	7/90	16	Action
Nightbreed	11/90	33	Abenteuer
Nightbreed	11/90	32	Action
Nighthunter	12/90	82	Geschicklichkeit
Night Shift	1/91	34	Geschicklichkeit
Ninja Spirit	7/90	46	Action
Ninja Warriors	2/90	52	Action
Nitro	1/91	58	Sport
Nitro Boost Challenge	4/90	86	Geschicklichkeit
No Exit	1/91	72	Action
North Sea Inferno	3/90	15	Action
Nuclear War	4/90	41	Strategie
Oliver & Compagnie	3/90	68	Geschicklichkeit
Omega	4/90	61	Verschiedenes
Onslaught	2/90	50	Action
Ooops Up	10/90	36	Geschicklichkeit
Operation Stealth	**10/90**	**13**	**Abenteuer**
Operation Thunderbolt	**2/90**	**13**	**Action**
Oriental Games	11/90	82	Sport
Othello Killer	3/90	23	Strategie
Outlands	2/90	74	Action
Overlander	3/90	16	Action
Overrun	11/90	88	Strategie
P 47	4/90	87	Action
Panza Kick Boxing	1/91	28	Sport
Paradroid 90	11/90	54	Geschicklichkeit
Paris Dakar 90	5/90	55	Sport
Pick'n Pile	12/90	52	Strategie
Pinball Magic	**3/90**	**27**	**Geschicklichkeit**
Pipe Mania	**3/90**	**26**	**Strategie**
Pirates!	**7/90**	**45**	**Abenteuer**
Player Manager	5/90	79	Sport
Plotting	**11/90**	**65**	**Strategie**
Police Quest II	**10/90**	**50**	**Abenteuer**
Pool of Radiance	11/90	56	Abenteuer
Powerboat USA	10/90	85	Simulation
Powermonger	**12/90**	**12**	**Strategie**
Power up	12/90	97	Compilation
Premier Collection II	4/90	79	Compilation
Premier Collection III	4/90	81	Compilation
Prince	2/90	60	Strategie
Professor Moriarti	11/90	86	Geschicklichkeit
Projectyle	9/90	83	Sport
Prosoccer 2190	12/90	56	Sport
Pursuit to Earth	4/90	82	Action
Ra	10/90	28	Strategie
Rainbow Warrior	2/90	72	Geschicklichkeit
Ranx	11/90	28	Action
Red Storm Rising	**10/90**	**44**	**Simulation**
Regnum	3/90	60	Strategie
Resolution 101	9/90	50	Action
Rick Dangerous 2	12/90	50	Geschicklichkeit
Rings of Medusa	3/90	72	Strategie
Risk	5/90	84	Strategie
Ritter	7/90	80	Strategie
Rock Star ate my Hamster	5/90	44	Strategie
Rody & Mastico	9/90	84	Verschiedenes
Rogue Trooper	1/91	80	Verschiedenes
Rorke's Drift	10/90	82	Strategie
Rotor	4/90	54	Geschicklichkeit
Rotox	9/90	50	Action
Saint Dragon	**11/90**	**18**	**Action**
Sarakon	10/90	18	Strategie
SAS Combat	5/90	80	Action
Satan	11/90	76	Action
Scramble Spirits	4/90	17	Action
Second Front	11/90	88	Strategie
Second World	5/90	18	Strategie
Shadow of the Beast II	10/90	14	Action
Shadow Warriors	10/90	61	Action
Sherman M4	9/90	80	Simulation
Shockwave	10/90	36	Action
Sim City Terrain Editor	7/90	42	Verschiedenes
Simulcra	1/91	70	Action
Skidz	7/90	52	Sport
Slabs	10/90	82	Geschicklichkeit

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Sliding	4/90	86	Strategie
Sly Spy	1/91	82	Action
Snoopy the cool			
Computergame	3/90	51	Abenteuer
Snowstrike	12/90	78	Action
Soldier 2000	4/90	51	Action
Sonic Boom	7/90	81	Action
Sophelie	1/91	80	Action
Space Ace	2/90	14	Verschiedenes
Space Harrier I	4/90	42	Action
Space Harrier II	4/90	42	Action
Space Rogue	5/90	28	Verschiedenes
Speedboat Assasins	2/90	28	Action
Speedrunner	3/90	60	Geschicklichkeit
Spell Bound	12/90	31	Geschicklichkeit
Spider Man	1/91	44	Geschicklichkeit
Spindizzy Worlds	**1/91**	**18**	**Geschicklichkeit**
Spy vs. Spy I-III	4/90	52	Strategie
Spy who loved me	11/90	10	Action
Starblade	9/90	41	Abenteuer
Star-blaze	2/90	72	Action
Star Breaker	2/90	19	Action
Star Flight	2/90	25	Rollenspiel
Startrash	3/90	70	Geschicklichkeit
Storm across Europe	10/90	86	Strategie
Street Rod	11/90	41	Verschiedenes
Strider II	1/91	52	Action
Stryx	3/90	28	Action
St. Thomas	7/90	44	Strategie
Stundenglas	11/90	44	Abenteuer
Subbuteo	12/90	79	Verschiedenes
Sunny Shine o.t. funny Side	9/90	49	Abenteuer
Super Cars	**3/90**	**14**	**Sport**
Super Off Road	1/91	70	Sport
Super Puffy	**2/90**	**17**	**Geschicklichkeit**
Super Skweek	1/91	72	Geschicklichkeit
Super Wonderboy in			
Supremacy	12/90	80	Strategie
Switchblade	2/90	28	Geschicklichkeit
Sword of Aragon	9/90	54	Strategie
Table Tennis	2/90	23	Sport
Take 'em Out	2/90	67	Action
Team Yankee	12/90	30	Simulation
Teenage Mutant Ninja Turtles	4/90	34	Action
Tennis Cup	5/90	64	Sport
T.F.M.X.	4/90	67	Anwendung
The Immortal	12/90	79	Abenteuer
The Jetsons	**4/90**	**49**	**Abenteuer**
The Plague	9/90	34	Action
The Punisher	10/90	42	Action
The third Courier	7/90	48	Rollenspiel
The Toyottes	7/90	84	Geschicklichkeit
Their finest Hour	7/90	55	Simulation
Theme Park Mystery	7/90	9	Verschiedenes
Thrill Time Platinium	4/90	81	Compilation
Thunderstrike	10/90	83	Sport
Tie Break	4/90	35	Sport
Time	2/90	58	Abenteuer
Time Machine	10/90	18	Geschicklichkeit
Time Race	1/91	56	Strategie
Time Soldier	9/90	54	Action
TNT	12/90	97	Compilation
Tom and the Ghost	10/90	62	Geschicklichkeit
Torvak the Warrior	**12/90**	**14**	**Action**
Tower FRA	1/91	54	Simulation
Tower of Babel	**7/90**	**79**	**Strategie**
Toyota Celica GT Rally	1/91	42	Sport
Transworld	**1/91**	**62**	**Simulation**
Treasure Island Dizzy	4/90	84	Geschicklichkeit
Treasure Trap	9/90	81	Abenteuer
Triad I 4	/90	79	Compilation
Triad II	4/90	79	Compilation
Triplepack	4/90	80	Compilation
True Trick	5/90	47	Strategie
Turboprint Prof.	5/90	66	Anwendung
Turrican	**5/90**	**16**	**Action**
Tusker	10/90	84	Geschicklichkeit
TV Sports Basketball	**4/90**	**12**	**Sport**
Typhoon Thompson	2/90	74	Geschicklichkeit
Ultima V	**1/91**	**36**	**Rollenspiel**
U.N. Squadron	12/90	36	Action
Unreal	**9/90**	**14**	**Action**
U.S.S. John Young	4/90	46	Simulation
Vaxine	**11/90**	**64**	**Geschicklichkeit**
Venus	**4/90**	**11**	**Action**
Viking Child	11/90	87	Action
Viruscope	10/90	67	Anwendung
Voodoo Nightmare	11/90	65	Geschicklichkeit
Vortex	4/90	54	Geschicklichkeit
Warhead	7/90	28	Verschiedenes
Warp	2/90	70	Action
Web of Terror	10/90	83	Action
West Phaser	2/90	42	Action
Wheels of Fire	12/90	97	Compilation
White Death	1/91	64	Strategie
Wild Life	7/90	46	Action
Wild Streets	3/90	9	Action
Wild West World	11/90	50	Simulation
Window Wizard	3/90	16	Geschicklichkeit
Windwalker	3/90	34	Rollenspiel
Wings	9/90	10	Simulation
Wings of Death	11/90	73	Action
Winners!	4/90	80	Compilation
Wipe Out	9/90	64	Sport
Wolfpack	1/91	54	Simulation
World Boxing Manager	5/90	51	Sport
World Cup Year 90	9/90	53	Compilation
World Soccer	**11/90**	**53**	**Sport**
X-Out	**2/90**	**9**	**Action**
Xenomorph	5/90	42	Rollenspiel
Xiphos	11/90	54	Verschiedenes
Yogi's Great Escape	11/90	83	Geschicklichkeit
Yolanda	12/90	82	Geschicklichkeit
Z-Out	12/90	10	Action
Zombi	3/90	13	Abenteuer



ABC-SOFT

Hangstein 16a · D-4920 Lemgo
Tel. 05261/68475 Fax 05261/68229

Fachversand für AMIGA Hard- und Software — Public Domain — Shareware

Über 5.500 PD-Disks aus ca.150 Serien zur Zeit lieferbar!
z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, Faug, RHS, Auge, Tornado, Pornoschow, Cactus, TBAG, Panorama, Safe ....

2.10 DM je 3,5" **PD-DISK** bei Abnahme von 100 Stück
2.20 DM bei Abnahme von 1 - 99 Stück
Preise inkl. 3,5"-Disk / - inkl. Etiketten / - mit doppeltem »Verify« auf 1a NoName-Disks kopiert.

● **BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN!** ●

ABO-MÖGLICHKEIT
auf Neuerscheinungen aller oder nur bestimmter Serien!

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10.– DM
(Scheck, Briefmarken oder bar) zuzgl. 2.50 DM Porto.

SPIELE-PAKET I + II je 40.– DM
30 bzw. 11 PD-Spiele auf 10 Disks

EINSTEIGER-PAKET 40.– DM
für Amiga-Anfänger mit CLI-Hilfen, Infos, Demos usw. auf 10 Disks

SUPER-PAKET 15 Disks **55.– DM**
bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, **Anti-Virus-Disk** mit 15 Viruskillern, Spiele und nützlichen Utilities.

DELUXE-BENCH 29.90 DM
Eine Superdisk!!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI! 1,3 MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- + ausschalten des Audio-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Utili-Master z. Ausführen aller CLI-Befehle per Mausclick usw ....

UNSERE ABC-SOFT-SERIE ENTHÄLT NUR AUSGEWÄHLTE SPITZENPROGRAMME!

1 **Videodatei** und **Etikettendruck, deutsch** DM 5.–
2 **Return to Earth, die** Weltraum-Handels-Simulation DM 5.–
3 **D-Sort III,** Diskettenverwaltungsprogramm **in deutsch** DM 5.–
4 **Virus-Control V 1.3** erkennt auch Linkviren, **deutsch** DM 5.–
5 **Tetrix,** der Spielhallenhit DM 5.–
6 **New-Tek-Sound** Grafik- und Animationsdemo! Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 10.–
7 **Aktien** eine Aktienverwaltung in **deutsch** DM 5.–
8 **Haushaltsbuchführung** komplett in **deutsch** DM 5.–
9 **Blizzard** ein Super-Ballerspiel DM 5.–
10 **Star-Trek** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher 3 Disks DM 15.–
11 **Power-Packer** V2.3b Spitzendatencruncher DM 5.–
12 **DME-Editor** in **deutsch** konfiguriert! DM 5.–
13 **The Ultimate Game Editor** V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, in **deutsch** DM 5.–
14 **Xytronic** intergalaktisches Handelssimultation, **deutsch** DM 5.–
15 **Zatur** ein Denkspiel mit **deutscher Sprachausg.** DM 5.–
16 **Diashow** mit hübschen Girls auf 2 Disks. Nur mit Altersnachweis ab 18 Jahren DM 10.–
17 **Sonix-Sound-Paket** 8 Disketten mit fertigen Sounds inclusive Sonix-Player DM 40.–
18 **MS-Text**, gute **deutsche** Textverarbeitung DM 5.–
19 **Paranoid**, sehr gutes Breakout-Spiel DM 5.–
20 **Risk**, Umsetzg. Brettspiel Risiko, **deutsch** DM 5.–
21 **DBW-Render V2.0**, Ray-Tracing-Programm mit **deutscher** Anleitung DM 10.–
22 **Billard** sehr schöne Billardsimulation DM 5.–
23 **Werner-Game** das Flaschbier-Spiel DM 5.–
24 **Resetfeste Ramdisk** für Kickstart V1.2 + 1.3 DM 5.–
25 **Anti-Virus-Disk** mit **15!** Viruskillern DM 5.–
26 **NoFastMem, resetfest**, schaltet ihre Speichererweiterung, resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen! DM 5.–
27 **Star-Trek** Version von T. Richter 2 Disks DM 10.–
28 **Quickmenu** zum Erstellen von Workbenchmenüs, **deutsch** DM 5.–
29 **Pacman** Umsetzung des Spielhallenhits DM 5.–
30 **Soundtracker-Supersounds** und Intros. Fertige phantastische Musikstücke auf **5 Disketten** DM 25.–
31 **Diskey** Diskettenmonitor mit **deutsch. Anltg.** DM 5.–
32 **Skat** sehr gute deutsche Skatspielsimulation DM 5.–
33 **Animations** 8 Disketten mit Super-Animationen, 1 MB erforderlich DM 40.–
34 **Labelprint V3.0.** Etikettendruckprogramm für 3,5" und 5,25"-Disketten, **deutscher Anleitung** DM 5.–
35 **Monopoly, deutsch** DM 5.–
36 **PCQ-Pascal-Compiler-Paket** mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
37 **Tunnel-Vision** – Finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth DM 5.–
38 **China-Challenge**, Shanghai-ähnliches Spiel **deutsche Anleitung** DM 5.–
39 **Deluxe-Hamburger**, ein Ballerspiel mit Ketchupflasche DM 10.–
40 **Copy-Disk** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogr. DM 5.–
41 **DFÜ-Terminal-Disk** enthält Acces V1.4, AZComm, Comm DM 5.–
42 **Super-Liga** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung **komplett in deutsch** DM 5.–
43 **RollOn und Pyramide**, zwei Strategie-Spiele **mit deutscher Anleitung** DM 5.–
44 **Festplatten-Backup-Programme** zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, KwikBackup und SD-Backup) DM 5.–
45 **Perfect English** Vokabeltrainer **komplett in deutsch** DM 5.–
46 **Lucky Loser** Geldspielautomat **komplett in deutsch** DM 5.–
47 **GiroMan V3.20**, Girokontoverwaltung **komplett in deutsch** DM 5.–
48 **Pamehta** ein Super-Adventure-Spiel **komplett in deutsch** DM 5.–
49 **Schicksal?** religiöse Bilder und Texte mit Musik DM 5.–
50 **Der Lehrsatz des Pythagoras** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert, **benötigt 1 MB** DM 5.–
51 **Kart**, Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch DM 5.–
52 **Car**, Autorennspiel DM 5.–
53 **SlotCars**, noch einmal, aber diesmal mit Feuerkraft DM 5.–
54 **Super-Gridder**, Geschicklichkeitsspiel DM 5.–
55 **M.E.D.**, soundtrackerähnlicher Musikeditor, sehr gut mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
56 **MiamMan** und **Roller Ball**, zwei hübsche Geschicklichkeitsspiele mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
57 **H-Ball**, sehr gute Breakout-Spielvariante DM 5.–
58 **Biorhythmus-Berechnung** mit grafischer Darstellung **deutsch** DM 5.–
59 **Muraglia** (Breakout-Spiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (s. gute Variante des »Wurm-Spiels) DM 5.–
60 **Datamade**, eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, **beide Programme komplett in deutsch** DM 5.–
61 **Erotik-Bilder** in HAM-Qualit., **ab 18 J.** 8 Disks DM 40.–
62 **Erotik-Animations**, Film-ähnlich, **nur gegen Altersnachweis ab 18 J.** Benötigt 1 MB Speicher DM 40.–
63 **SYS**, Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels DM 5.–
64 **Drip-Game**, s. gutes Geschicklichkeitsspiel DM 5.–

● AMIGA-SPIELE-PREISKNÜLLER ●

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
688 Attack Submarine	D 62,90	Kick Off 2	D 59,90	Tactical Fighter II	D 64,90
Anarchy	64,90	Legend of Faerghail	D 64,90	Tennis Cup	64,90
Arctic Fox	D 29,90	Life & Death	64,90	Their finest Hour	D 74,90
Apprentice	54,90	Loom	D 74,90	The Viking Child	D 64,90
B.A.T.	D 89,90	Magic Fly	D 64,90	Tie Break	D 69,90
Battle Chess	D 49,90	Maniac Mansion	D 64,90	Titan	D 64,90
Boulderdash Constr.Kit.	D 29,90	Masterblazer	64,90	Treasure Trap	D 64,90
Buck Rogers- C. to Do..	74,90	M.U.D.S.	D 64,90	Turrican	D 54,90
Budokan	D 64,90	Milesstone Compilation.	D 54,90	Typhoon Thompson	D 64,90
Carmen Sandiego	D 69,90	Navy Moves	D 64,90	Ultima V	74,90
Chess Champion 2175	D 74,90	Neuromancer	D 64,90	Unreal	D 74,90
Chuck Yeager's AFT 2.0	D 64,90	Night Hunter	D 64,90	Viking Child 2	64,90
Days of Thunder	64,90	Operation Spruance	74,90	West Phaser	D 74,90
Dragon Flight	D 74,90	Panza Kick Boxing	74,90	Wonderland	74,90
Dragon Strike	74,90	Pharaoh	D 64,90	Xiphos	64,90
Dragon Wars	D 64,90	Pinball Magic	D 54,90	Zak McKracken	D 64,90
Dragons Lair	D 89,90	Player Manager	D 54,90	Zombi	D 64,90
Drakkhen	D 69,90	Populous	D 64,90		
East vs West	D 64,90	Powermonger	D 74,90	ANWENDERSOFTWARE	
Extase	54,90	Prince of Persia	D 64,90		
F-16 Combat Pilot	D 64,90	Projectyle	D 64,90	AMOS	129,00
Final Countdown	D 64,90	Puffy's Saga	D 64,90	C-Light	49,90
Flight Simulator II	D 99,90	Red Lightning	74,90	Deluxe Video Pal Vers.	89,00
Flood	D 64,90	Shadow of the Beast II.	a.A.	Fantavision	D 64,90
Grand Overt Skat	D 49,00	Secret o. the Silver B..	64,90	Instant Music	D 29,90
Grand Prix Circuit	D 74,90	Sherman M4 Tank	D 64,90	Lotto AMIGA	D 49,00
Harley Davidson	64,90	Shinobi	D 54,90	Pagesetter 2	D 199,00
Heroes of the Lance	D 64,90	Shufflepuck Cafe	D 59,90	Professional Draw	D 299,00
Hound of Shadow	D 64,90	Silent Service II	a.A.	Professional Page	D 439,00
Imperium	D 64,90	Sir Fred	D 64,90	Publisher Choise	D 199,00
Impossible Mission II	D 29,90	Space Rogue	74,90	Sidmon	D 74,90
Indianapolis 500	D 64,90	Star Flight	D 64,90	T.F.M.X	D 98,00
It came f. the Desert	D 75,90	Storm Across Europe	74,90	Turboprint II	D 85,00
Jetsons	64,90	Super Skweek	54,90	Turboprint Profession.	D 174,00
Khalaan	D 64,90	Sword of Aragon	74,90	X-Copy III & Hardware	D 89.90

★ D deutsch oder deutsche Anleitung. Andere Spiele und Systeme auf Anfrage.
★ Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

PC Handler
konvertiert MS-DOS- und Atari-Dateien ins Amiga-Format und umgekehrt. Dies betrifft sämtliche DOS-Kommandos. Geeignet für 5.25" und 3,5" Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! Konvertiert auch Zeichensätze + IFF-Grafiken! **DM 69.–**

ÜbersetzE
ein Programm, das Ihnen englische Wörter und Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche übersetzt. Inklusive erweiterbarem Wörterbuch **DM 29.–**

Der Einstieg
380 Seiten geballte Informationen, Tips und Tricks rund um den Amiga, inclusive 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen!
Der Hit für Amiga-Einsteiger! DM 49.–

Oktalyzer
Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstäbe. Es ist MIDI-fähig und besitzt eine Option zum Sampeln, wobei die Samples in allen möglichen Variationen manipuliert werden können. Sensationell ist die Fähigkeit, **echte 8 Stimmen** gleichzeitig wiedergeben zu können. **DM 99.–**

IFF-Sample-Paket
Über 1.000 Samples (Instrumente) in phantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Soundprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, Med). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! **Insgesamt 10 Disketten. DM 79.–**

MultiTerm Deluxe V 2.1
macht ihren Amiga BTX-fähig. Postzugelassener Software- Decoder mit deutscher Anleitung im Ringbuchordner! **DM 109.–**
Interface zum direkten Anschluß an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT 03) **DM 89.–**

LEERDISKETTEN
neutral · 3,5" NN MF 2DD 135 TPI inkl. Aufkleber 10 St. **DM 9.90** 50 St. **DM 47.50** 100 St. **DM 89.-** 500 St. **DM 435.-**
Größere Mengen a. A.

LAUFWERKE
3,5" Laufwerk intern mit Einbausatz für A2000 DM 139.–
3,5" Laufwerk extern, durchgeführter Bus, abschaltbar, amigafarbenes Gehäuse DM 169.–
wie vor – jedoch NEC 1037a DM 199.–
512 KB-Erweiterung mit Uhr, abschaltbar DM 98.–
5,25" Laufwerk extern, abschaltbar – durchgeführter Bus, 40/80 Track umschaltbar DM 229.–
8 MB-Karte für A 2000, 2 MB bestückt DM 549.–

FARBBÄNDER
Star LC 10 **DM 9.90**
Star LC 24/10 **DM 14.50**
NEC P6/P7 plus DM 14.95
Epson LQ 550/800/850 DM 11.95

KICKSTART-UMSCHALTPLATINEN
für 3 Betriebssysteme DM 55.- / U.-Platine inkl. Kickstart V 1.3 DM 98.- / Kickstart-ROM V 1.3 DM 59.-

Unsere Versandkosten: NN 8.- DM / Vorkasse 5.- DM / ab 5 kg nach Gewicht / Ausland nur vorkasse + 15.- DM / Skandin. 30.- DM

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner (ml)
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Brigitta Labiner (bl)
Joachim Nettelbeck (jn)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Kate Dixon
Sönke Klettner
Hans-Werner Raabe
Stephan Rock
Thomas Rossacher
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Uschi Freckmann
Brigitta Labiner
Werner Ponikwar

Art Director
Oliver Wunderlich

Layout
Oliver Wunderlich

Fotografie
Oskar Dzierzynski

Comic
Werner Regnet
Ingo Stein
Oliver Wunderlich

Titel
Celâl Kandemiroğlu

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
(Einzelhandel)

Satz
Fa. Der Satz GmbH,
8000 München 70

Reproduktion
KWM-Werbung Rieß,
8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung
Leykam Universitäts-
buchdruckerei Ges.m.b.H
A-8054 Graz

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977



HALLO MÄDELS!



Heute lautet das Motto: zurück zu den Wurzeln, zurück zum Reizthema „Frauen & Computer". Und diesmal hole ich zum großen Rundumschlag aus – Frauen *hinter* dem Computer, Frauen *vor* dem Computer und Frauen *am* Computer!

Beginnen möchte ich mit den Frauen *hinter* dem Computer, also jenen „Prachtweibern", die dazu beitragen, unser Hobby überhaupt erst zu ermöglichen. In den letzten Ausgaben habe ich ja bereits einige Repräsentantinnen großer Softwarehäuser vorgestellt, die als Pressesprecherinnen und Produkt- oder Marketingmanagerinnen „ihren Mann stehen". Dabei ist mir aufgefallen, daß Frauen zwar für die Organisation unentbehrlich sind, jedoch nur selten mit der Erstellung von Software zu tun haben. Aber Ausnahmen bestätigen die Regel. Zwei ganz besonderen Ausnahmen möchte ich heute mal meine ehrliche Hochachtung aussprechen: Zum einen Roberta Williams, der wir viele wunderbare Sierra-Adventures zu verdanken haben, beispielsweise die gesamte „King's Quest" Reihe oder das famose „Colonel's Bequest". Vollkommen zu Recht genießt Roberta internationalen Ruhm als eine der besten Spieledesignerinnen überhaupt! Die andere Computer-Lady mit Weltruf ist Anita Sinclair, ihres Zeichens Chefin von Magnetic Scrolls. Ihrem Werk ist ja diesmal auch die Klassiker-Seite gewidmet, hoffentlich hören und sehen wir in Zukunft noch recht viel aus ihrer ausgezeichneten Adventure-Schmiede!
Es ist ja wohl kein Zufall, daß sowohl Roberta als auch Anita ihren Ruhm sehr anspruchsvoller Computer-Unterhaltung zu verdanken haben – umso krasser ist der Gegensatz, wenn man sich einmal das Bild betrachtet, das ihre männlichen Kollegen von uns Frauen *am* Computer zeichnen. Es ist doch wahr: Am Bildschirm sind Frauen entweder Lustobjekte oder Dummchen oder beides. Ob wir unseren Auftritt nun in Pseudo-Adventures wie „Emanuelle" und „Geisha" haben, oder ob man uns die Rolle einer lendenbeschürzten Barbarin zugedacht hat – stets geht es letztlich nur darum, ein knackiges Weibchen mit viel Busen und wenig Hirn zu präsentieren (schaut Euch doch bloß mal die Loadingscreens solcher Spiele an!). Im besten Fall haben uns die Herren Programmierer den Part einer entführten Prinzessin zugedacht, die schmachtend in den Klauen eines Unholds ausharrt, bis ein starker, kluger Mann kommt, um sie zu retten – das zeugt doch von einer geradezu mittelalterlichen Gesinnung! Selbst das technisch brillante „Elvira" ist in dieser Hinsicht nur ein weiterer Beweis für typisch männlichen Chauvinismus – von richtiger Sex-Soft will ich gar nicht erst anfangen...
Das bringt mich geradewegs zu den Frauen *vor* dem Computer. Wie das? Nun, die meisten Frauen betrachten den Computer als reines Arbeitsgerät (z.B. Sekretärinnen, etc.) und wollen privat mit den Kisten nix zu tun haben. Dadurch sind wir für Softwarehersteller als Zielgruppe schlichtweg uninteressant, weshalb Spiele halt überwiegend von Männern für Männer geschrieben werden. Gäbe es ebenso viele Amigianerinnen wie Amigianer, so würde die Softwarelandschaft ziemlich anders aussehen! Deshalb möchte ich die Gelegenheit nützen, um eine kleine Liste meiner persönlichen (aktuellen) Lieblingsspiele vorzustellen. Also, all Ihr Schwestern, Freundinnen, Ehefrauen und Mütter, probiert doch einfach mal ein paar dieser Games aus – vielleicht packt Euch dann auch das Amiga-Fieber?!

CHIP'S CHALLENGE
DAS STUNDENGLAS
FLIP IT & MAGNOSE
LEMMINGS
LOOPZ
MAUPITI ISLAND
MONKEY ISLAND
PUZZNIC
SHUFFLE
ULTIMA V

Zum Schluß noch schnell zu meiner monatlichen Verlosung von fünf brandheißen Games: Schreibt mir einfach auf ein Kärtchen den Titel eines Spiels mit einer weiblichen Hauptfigur – aber keines, der hier bereits genannten Programme! Das Ganze geht an

Joker Verlag
Girl-Seite
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Gruß & Kuß, bis nächsten Monat

Eure Brigitta



Spellfire the Sorcerer

Auge um Auge

Wie wär's mit einem niedlichen kleinen Plattformspielchen, mit einem niedlichen kleinen Helden und jeder Menge niedlicher kleiner Gegner? Kein Bedarf? Auch nicht, wenn das Teil nur knapp 30 Märker kostet?

Ihr ahnt es schon: Code Masters, Englands Spezialist für Low Budget Games hat wieder zugeschlagen. Ehe man sich mit Fifi, dem putzigen Mini-Magier, auf den Weg macht, hat man die Wahl zwischen Stick- oder Tastatursteuerung und guter Musik oder nicht so guten Effekten. Sodann läuft, hüpft und klettert man mit Fifi durch allerlei Plattform-Landschaften, und versucht dabei tunlichst nicht auf Minen zu latschen, oder in die zahlreichen Fallen zu tappen – Monster hält man sich per Feuerknopf vom Hals. Unterwegs werden Zaubersprüche, Feuerbälle und Zusatzleben aufgegabelt, zudem hinterlassen getötete Feinde Goldstücke, die man in herumstehenden Hexenkesseln gegen weitere Extras wie Bomben oder frische Energie eintauschen kann. Außerdem liegen überall Augen herum, nur wer alle zehn eines Levels sammelt, darf in die nächste Spielstufe. Hat man welche verpaßt, heißt's umkehren und weitersuchen . . .
Kurz und gut: Von der Idee her ist Spellfire nicht gerade das Ei des Kolumbus. Aber die Grafik ist hübsch bunt, das Scrolling erträglich, und auch mit der nicht ganz exakten Steuerung läßt sich's leben. Ja, sogar die verunglückte Kollisionsabfrage (oft genug bleibt die Spielfigur einfach in der Luft stehen) kann man verzeihen, bietet das Game doch angemessenen Spaß für's Geld. Wie nicht anders zu erwarten ist Spellfire zwar keine Offenbarung, die paar Mark aber durchaus wert. (ml)



Zeig's ihnen, Fifi!



Spellfire the Sorcerer

Grafik:	62%
Sound:	68%
Handhabung:	59%
Spielidee:	36%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	59%

Für Anfänger
Preis: ca. 29,– DM
Hersteller: Code Masters
Bezug: Leisuresoft

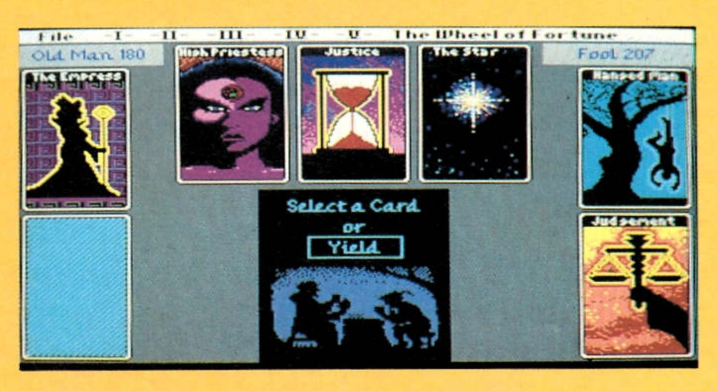
Spezialität: Man kann sich vor Spielbeginn alle Extras zeigen lassen, die Highscores werden nicht gesaved, Pause-Funktion.

The Fool's Errand

Ein Narr auf Reisen

Auf der leicht überdimensionierten Box sind neben einigen Tarot-Karten zwei beschwörend ausgebreitete Hände über einer Kristallkugel zu sehen. Geht es hier am Ende um Wahrsagerei? Nö, eher nicht.

Ein fröhlich durch die Lande ziehender Narr ist die Hauptfigur bei diesem ungewöhnlichen Spiel. Er versucht, die vierzehn Schätze der Welt zu finden und (als ob das noch nicht schwierig genug wäre!) gleichzeitig die Karte der Sonne wieder richtig zusammenzusetzen. Beides gelingt nur dann, wenn er die über 80 Rätsel löst, die ihm auf seiner Wanderschaft begegnen. Und weil er halt bloß ein einfacher Narr ist, soll ihn der Spieler dabei unterstützen.
Die ganze Angelegenheit erinnert ein wenig an die bekannten Rätselhefte: Es gilt, Bilderrätsel zu lösen, versteckte Wörter zu finden, Labyrinthe zu durchqueren und dergleichen mehr. Unter anderem gehört zu diesem Sammelsurium auch ein kleines Tarot-Kartenspiel, das hier allerdings nichts mit Wahrsagerei zu tun hat. Die einzelnen Rätsel sind (meist) recht einfach, Probieren geht dabei oftmals vor Studieren. Hat man eines geknackt, gibt's eine neue Geschichte von der abenteuerlichen Reise unseres Haus- und Hofnarren, sowie weitere Rätsel.
Die Grafik ist gerade mal Durchschnitt und kann ihre Herkunft vom Atari ST nicht verleugnen, Soundeffekte sind gar absolute Mangelware. Die Maussteuerung reagiert ein bißchen ruckelig, aber man kann damit leben. Leider ist das Spiel komplett in englisch, wer sich also mit dieser schönen Sprache schwertut, wird kein großes Vergnügen mit dem rätselhaften Wandernarren haben. Naja, allzuviel verpaßt man hier so oder so nicht. . .(wh)



Und was sagen uns die Karten?



The Fool's Errand

Grafik:	52%
Sound:	13%
Handhabung:	58%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	48%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	49%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Miles Computing
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, Codewheel-Abfrage.

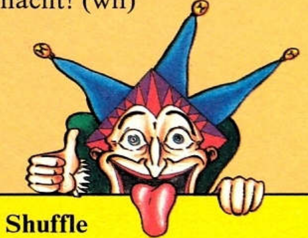
Shuffle

Grübel, grübel und studier ...

Der Amiga Joker meint:
Mit Shuffle geht die atomare Knobelei erst richtig los!

Höchstwahrscheinlich wird das Bildschirmfoto hier vielen merkwürdig vertraut vorkommen. Das ist kein Wunder und auch keine Sinnestäuschung, das ist einfach der Nachfolger von „Atomix“!
Vom Spielprinzip her ist alles wie gehabt: In jedem Level muß unter Zeitdruck ein „Kristall“ aus seinen atomaren Bestandteilen zusammengebaut werden. Dazu fährt man mit dem (Joystick-) Cursor auf die einzelnen Bausteine und verschiebt sie in der gewünschten Richtung. Die Schwierigkeit dabei ist, daß die Atome, sobald sie einmal in Bewegung sind, erst wieder anhalten, wenn sie auf ein Hindernis stoßen (Begrenzungsstein oder anderes Atom). Da sich die kleinen Biester somit nur auf Umwegen an die richtige Stelle bugsieren lassen, muß man mit viel List und Tücke vorgehen, um rechtzeitig fertig zu werden. Hin und wieder erscheinen Bonussymbole, die Extrapunkte, mehr Zeit oder Ähnliches bringen – so man sie erwischt.
Soweit kennt man das auch schon vom Vorläufer, wo bleiben die Unterschiede? Nun, zum einen gibt's jetzt satte 70 Level statt kümmerlicher 30. Davon gehören 35 zum „Normalmodus“, der ungefähr den selben Schwierigkeitsgrad aufweist wie „Atomix“; die restlichen 35 bilden den „Advanced Modus“, der mit seinen verschiebbaren, verschwindenden und überhaupt etwas seltsamen Begrenzungssteinen deutlich höhere Anforderungen stellt. Außerdem haben Grafik und Sound des Spiels einen ansehnlichen Sprung nach vorn gemacht, und man kann nun (leider bloß) einen Spielstand abspeichern. Unverändert gilt aber, daß der atomare Rangierbahnhof zu zweit am meisten Spaß macht! (wh)

Ein bißchen Zeit ist ja noch ...



Shuffle

Grafik:	59%
Sound:	64%
Handhabung:	82%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	85%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	81%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Tale
Bezug: Rushware

Spezialität: Nach je fünf Leveln gibt's eine (abschaltbare) Bonusrunde. Zwei-Spieler-Modus, deutsche Anleitung.

Line of Fire

Zum Abschuß freigegeben

Sega hat ja zu Recht einen klangvollen Namen, was Arcade-Automaten betrifft, und U.S. Gold bringt von den Dingern auch oft recht brauchbare Umsetzungen heraus. Nur leider nicht immer ...

Segas Original-Automat gehört mit zum brutalsten, was man so in einer Spielhalle finden kann: Zwei Spieler können simultan mit MPs auf urplötzlich auftauchende Soldaten und allerlei Kriegsgerät feuern, Handgranaten werfen und Extras aufsammeln. Das Gemetzel wird dabei in farbenprächtiger, irre schneller Grafik gezeigt und mit so realistischen Soundeffekten untermalt, daß man meint, tatsächlich auf einem Schlachtfeld zu sein. Was nun aber U.S. Gold daraus gemacht hat, ist mehr als kläglich!
Besonders die Grafik ist voll in die Hose gegangen: Sämtliche Gegner sind so grob gezeichnet, daß sie kaum noch zu identifizieren sind, die Hintergründe sind zwar nach wie vor recht farbenfroh, aber unglaublich primitiv gestaltet, und alles miteinander ruckelt nach Leibeskräften. Der Sound geht einigermaßen (die Effekte klingen allerdings schon ein bißchen traurig), die Steuerung ist gut, wenigstens solange man mit der Maus spielt (linker Knopf MP, rechter Handgranaten). Dann erreicht man schon bald problemlos den fünften der insgesamt acht Level, im Joystickbetrieb kommt man hingegen kaum über den ersten hinaus (hier müssen die Handgranaten per Shift-Taste aktiviert werden).
Line of Fire ist eine der schlampigsten Produktionen, die ich je das Mißvergnügen hatte zu testen. Da bleibt wirklich nur die Hoffnung, die BPS möge das stümperhafte Ballerspektakel baldmöglichst aus dem Verkehr ziehen – sonst kauft es womöglich noch jemand! (C. Borgmeier)



Line of Fire

Grafik:	26%
Sound:	53%
Handhabung:	59%
Spielidee:	17%
Dauerspaß:	21%
Preis/Leistung:	23%
Red. Urteil:	21%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Eine Diskette, Zwei-Spieler-Modus, keine Highscoreliste.

Star Control

Auch wenn es sich dabei nicht mehr um den neuesten Schrei handelt – die Idee eines strategischen Sternenkampfes mit kleinen Actioneinlagen ist so übel nicht. Was Accolade daraus gemacht hat, leider schon . . .

Eine Bande machthungriger Aliens nähert sich mit Lichtgeschwindigkeit unserem Sonnensystem; alle Bemühungen, die Eindringlinge zur Umkehr zu bewegen, scheitern. Unvermeidliche Folge: Der Sternenkrieg bricht aus! Als Kommandeur einer mächtigen Weltraumflotte darf man nun Festungen, Kolonien und Minen errichten, neue Raumschiffe mit unterschiedlichen Vorzügen bauen oder kaufen, Minen ausbeuten und Flotten bewegen. Sobald eins der eigenen Schiffe auf feindliche Einheiten trifft (was übrigens ziemlich häufig der Fall ist), wird eine Actionsequenz eingeschoben.

So gut sich das auch alles anhören mag, so schlecht wurde es in der Praxis umgesetzt: Was sich nämlich hier auf dem Screen tut, ist mehr als traurig, das ist einfach unterstes PD-Niveau! Die Menüs sind unsagbar trist, und die Raumschiffe werden als winzige Pünktchen dargestellt, die sich nur mit Mühe erkennen lassen (nur wenn sie sich einander annähern, kommen sie kurzfristig größer ins Bild). Dazu ist die Steuerung per Joystick ziemlich träge, mit der Tastatur geradezu katastrophal. Dabei wäre das Spiel ansonsten eigentlich ganz gut ausgestattet, z.B. übernimmt der Computer auf Wunsch den Action- oder den Strategieteil, und man kann die Raumschiffduelle beliebig lange üben. Aber was hilft's – bei derart erbärmlicher Grafik und nur ansatzweise vorhandener Spielbarkeit in den Actionszenen?! (C. Borgmeier)



Ein Ausnahme-Screen . . .



. . .und so sieht's normalerweise aus!



Star Control

Grafik:	19%
Sound:	32%
Handhabung:	39%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	30%
Red. Urteil:	35%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Accolade
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Mindestens 1MB erforderlich, Codewheel-Abfrage. Deutsche Anleitung, Spiel selbst in englisch.

Kröte bleibt Kröte . . .

Teenage Mutant Hero Turtles

Weltweit grassiert das Turtles-Fieber, nur in Deutschland will sich keiner so recht davon anstecken lassen. Naja, trotzdem wollen wir Euch die zweite Version der kämpferischen Schildkröten nicht vorenthalten.

Hier handelt es sich wohlgemerkt nur um die „europäische Version" des ursprünglichen Konami-Spiels (Test in AJ 4/90), nicht etwa um eine Umsetzung der legendären Arcademaschine. Bis auf den Titel („Hero Turtles" statt „Ninja Turtles") sind die Unterschiede denn auch denkbar gering. So hat das Game jetzt nur noch eine Disk statt deren zwei – nun wird halt genauso lange „entpackt", wie früher geladen wurde . . .

Nach wie vor müssen die vier Turtles ihre Freundin April aus den Klauen des bösen Shredder befreien und sich deshalb durch New Yorks Straßen und Kanäle prügeln, gelegentlich geht's sogar unter Wasser. Jede Schildkröte hat ihre eigene Waffe und ist daher anders einsetzbar, man kann aber immer nur eine von ihnen steuern. Hin und wieder findet man eine energiespendende Pizza oder Extrawaffen, wie Shurikens und Raketen.

Bei der Grafik muß man schon mit der Lupe hinschauen, um einen Unterschied feststellen zu können, auch das Scrolling ruckelt wie eh und je. Soundmäßig ist ebenfalls nicht gerade ein Symphonieorchester am Werk, dafür kann man immer noch Spielstände abspeichern, was für ein Actiongame ja nicht selbstverständlich ist. Also alles wie gehabt: ein 08/15-Plattformspielchen,dessen Steuerung zu wünschen übrig läßt. (mm)



Guckt mal in den April-Joker, vielleicht seht ja Ihr einen Unterschied . . .



Teenage Mutant Hero Turtles

Grafik:	62%
Sound:	64%
Handhabung:	44%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	43%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	45%

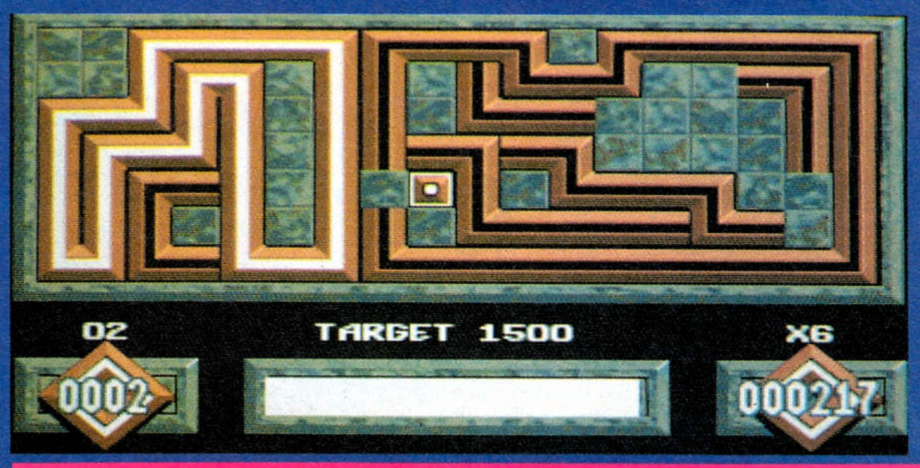
Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Image Works/ Mirrorsoft
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Code-Abfrage aus der deutschen Anleitung, viel Begleitmaterial in der Box.

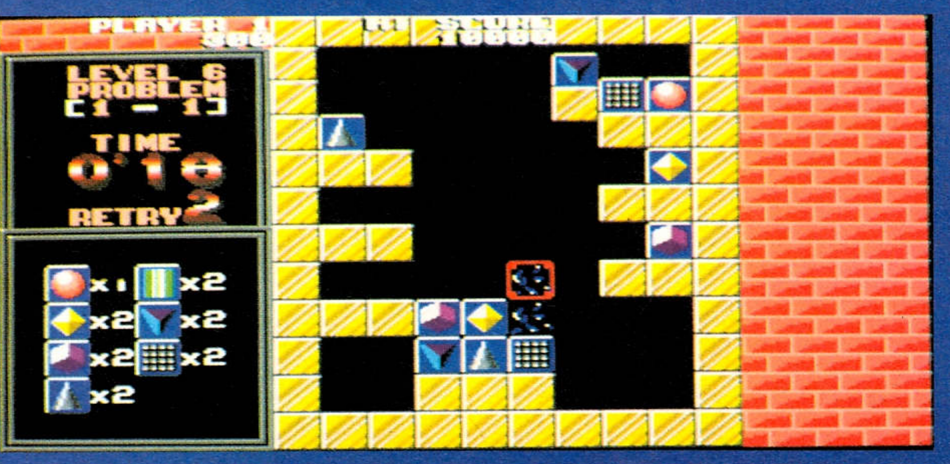


Zweimal Nervenkrieg frei Haus: Ein Doppeltest über zwei Knobelgames, die grafisch nichts hermachen, deren Spielprinzip absolut simpel ist und die sich mit diesen bescheidenen Mitteln trotzdem ganz locker einen Hit verdient haben!

Ganz gegen unsere sonstige Gewohnheit waren wir diesmal nicht unbedingt die Schnellsten, denn beide Games sind schon eine Weile auf dem Markt. Aber das soll kein Grund sein, sie deswegen völlig unter den Tisch fallen zu lassen – schließlich haben wir es hier mit den gefährlichsten Nachtruhestörern seit der Entdeckung des Kaffeestrauchs zu tun!
Störenfried Nr. 1 heißt Puzznic und funktioniert folgendermaßen: In jedem der 144 Level liegt eine unterschiedliche Anzahl von bunten Klötzchen gelangweilt auf dem Screen herum und wartet voller Sehnsucht auf den Spieler. Der hat nun nichts weiter zu tun, als die Klötzchen mit seinem Joystick solange durch die Gegend zu schieben, bis alle verschwunden sind. Ja Donnerkeil – wie das?! Nun, das ist einfach im Programm so eingebaut – immer wenn gleich aussehende Klötzchen auf- oder nebeneinander zu liegen kommen, verschwinden sie. Bis hierhin ist es kinderleicht, die übrigen Features von Puzznic dienen mehr oder weniger dazu, es wieder schwierig zu machen. Da wäre einmal das Zeitlimit; da wäre die Schwerkraft (was mal unten liegt, das bleibt auch da); da wären Gemeinheiten wie Lifte und Treppen; und da wäre schließlich noch das Phänomen, daß sich manchmal eine ungerade Anzahl einer bestimmten Klötzchensorte auf dem Bildschirm befindet. Das hört sich zwar recht harmlos an, aber versucht doch mal, mit *einem* Joystick *drei* Klötzchen *gleichzeitig* zusammenzubringen ...
Kommen wir zu Störenfried Nr. 2: Seit es „Tetris" gibt, wird praktisch jedes Knobelspiel damit verglichen, ob's nun gerade paßt oder nicht. Bei Loopz ist der Vergleich aber ausnahmsweise mal gerechtfertigt. Der hauptsächliche Unterschied zwischen den beiden Games besteht darin, daß man bei Loopz die Steine unter Zeitdruck zu geschlossenen Figuren zusammenstellen muß und nicht zu Ebenen. Und daß man es mit der Maus spielt (wer unbedingt wahnsinnig werden will, kann es auch mit Joystick oder Tastatur probieren). Und daß es von Loopz drei Varianten gibt – eine „normale", eine „hektische" mit Bonusrunden und eine „ganz andere", bei der vorgegebene Figuren nachgebaut werden müssen. Der wesentliche Unterschied zu Puzznic ist übrigens, daß der Zwei-Spieler-Modus hier eine echte Bereicherung ist, während sich die bunten Klötzchen doch eher für Solo-Masochisten eignen.
Ansonsten sind die Ähnlichkeiten geradezu verblüffend: Hier wie dort ist die Grafik von ergreifender Schlichtheit, der Sound dagegen allererste Sahne (bei Loopz nervenberuhigend meditativ, bei Puzznic eher treibend hektisch). Hier wie dort ist die Handhabung einwandfrei, und hier wie dort hat die Nachtruhe keine Chance mehr! (od)



Das ist ein „Loopz"!



Puzznic: Lauter harmlose Steinchen ...



Puzznic – Loopz

Grafik:	44% – 38%
Sound:	84% – 82%
Handhabung:	86% – 82%
Spielidee:	89% – 89%
Dauerspaß:	87% – 88%
Preis/Leistung:	85% – 88%
Red. Urteil:	86% – 86%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM – 69,– DM
Hersteller: Ocean – Audiogenic
Bezug: Bomico

Spezialität: Jeweils eine (kopiergeschützte) Diskette und deutsche Anleitung. Bei Puzznic kann man in die ersten 6 Level direkt einsteigen, bei Loopz gibt's 3 Musikstücke zur Auswahl.

HIT

HIT

Hong Kong Phooey

Alte Hunde sind zäh . . .

Lizenzen, Lizenzen . . . schön langsam kommt kein Spiel mehr heraus, das nicht die Lizenz von irgendetwas oder irgendjemand hat. Und wenn einem Hersteller sonst gar nichts mehr einfällt, dann erwirbt er halt die Lizenz von einem Uralt-Comic!

Hong Kong Phooey hat wahrscheinlich schon mein Großvater gekannt, aber der hat schließlich auch noch in den Ardennen gekämpft – heutzutage kann der Kung Fu Meister mit der feuchten (Hunde-) Schnauze kaum noch gegen die übermächtige Bat- und Turtle-Konkurrenz anstinken. Zumindest am Amiga darf er aber jetzt nochmal ins Abenteuer ziehen, und zwar um den ausgebrochenen Schwerverbrecher Baron von Bankjob einzufangen. Natürlich wird der Super-Köter dabei auf's unfairste behindert: von Fallen, Hindernissen und vor allem von den zahlreichen Handlangern des Barons.
Das Game entpuppt sich sehr schnell als einfach gestaltetes, aber grundsolides Hüpf- und Prügelspiel. Die Grafik ist nett gezeichnet, gut animiert und wird flüssig gescrollt, einziges Manko ist der ziemlich kleine Bildausschnitt (NTSC-Streifen plus riesiger Scorebalken). Die Hintergründe der diversen Plattformlandschaften haben übrigens zum Teil eine verblüffende Ähnlichkeit mit denen von „Teenage Mutant Hero Turtles"; vielleicht eine kleine Leihgabe unter Comic-Brüdern? Die düdelige Begleitmusik soll wohl chinesisch klingen, aber auf Dauer klingen einem davon höchstens die Ohren – dann schon lieber die spärlichen Effekte. Die Steuerung ist so, wie das ganze Game ist: sehr, sehr schlicht. Aber für den ebenfalls schlichten Preis von knapp 30 Märkern geht die Sache schon irgendwie in Ordnung. (mm)



Alles Böse kommt von hinten . . .



Hong Kong Phooey

Grafik: 62%
Sound: 50%
Handhabung: 51%
Spielidee: 27%
Dauerspaß: 46%
Preis/Leistung: 65%
Red. Urteil: 49%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 29,– DM
Hersteller: Hi-Tec Software
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Deutsche Kurzanleitung auf der Innenseite des Covers, Pause-Funktion, wahlweise Musik oder FX.

Match Pairs

Kinderkram . . .

Wenn eine amerikanische Wissenschaftlerin ein Computerprogramm für ihre lieben Kleinen schreibt – was könnte dabei wohl herauskommen? Ein Bestseller? Nee, eher das krasse Gegenteil . . .

Match Pairs ist nichts anderes als eine stark vereinfachte Memory-Variante für besonders kleine Kleinkinder. Das Spielprinzip dürfte ja wohl hinlänglich bekannt sein: Es gilt, gleiche Bildpaare zu finden, die anschließend vom Screen entfernt werden. Aus. Wäre vielleicht noch anzumerken, daß sich im Eröffnungsmenü verschiedene Parameter, wie Kartengröße, Bildmotive, Sprache und Schwierigkeitsgrad einstellen lassen. Man kann entweder gegen einen Freund (aus dem Kindergarten . . .) antreten oder sich mit seinem Amiga messen (in drei Schwierigkeitsstufen: leicht, ganz leicht und ganz, ganz leicht). Sind all die schwerwiegenden Entscheidungen getroffen, folgt erstmal eine längere Wartezeit, in der der Compi wahrscheinlich verzweifelt nach den Karten sucht. Sobald er sie endlich auf den Tisch gelegt hat, klickt man sie mit der linken Maustaste an und erfreut sich an den optischen Leckerbissen . . .
Im Ernst: Was hier an Grafiken geboten wird, ist noch weit unter der Würde eines C 64 – so grob ist die Auflösung! Auch die Geschwindigkeit des Spielablaufs erinnert an die Gründerzeiten der Computertechnik. Untermalt wird die grandiose Spielshow von einigen Musikstückchen, wie man sie von Märchenkassetten her kennt (oder auch nicht), eine Sprachausgabe mit amerikanischem Akzent gehört ebenfalls dazu. Fazit: Was sich Electronic Arts bei der Veröffentlichung dieser digitalen Kindesmißhandlung gedacht haben mag, wissen nur die Götter – und die spielen wahrscheinlich gerade „Populous" oder „Powermonger" . . . (wh)


Gut gemacht!



Match Pairs

Grafik: 12%
Sound: 37%
Handhabung: 42%
Spielidee: 7%
Dauerspaß: 4%
Preis/Leistung: 8%
Red. Urteil: 6%
Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Viersprachige Kurzanleitung, keine PAL-Auflösung.

Robocop 2

Gib's ihnen noch einmal, Sam!

Der Amiga Joker meint:
Robocop 2 ist die Härte schlechthin!

Er sieht aus wie der Wirklichkeit gewordene Wunschtraum eines leidgeprüften Streifenpolizisten; er schlägt härter zu, als die BPS erlaubt; und er läßt sich durch nichts und niemand unterkriegen: Der stählerne Bulle ist wieder da!

Robocops neuer Feldzug gegen das Böse auf der Welt läßt an Härte wirklich nichts zu wünschen übrig. Das bezieht sich nicht einmal so sehr auf irgendwelche Brutalitäten in der Handlung (da ist man mittlerweile Schlimmeres gewohnt), das betrifft eher den grimmigen Schwierigkeitsgrad – selten kämpfte es sich so schwer wie heute! Damit wäre auch schon die entscheidende „Neuerung" angesprochen, im übrigen darf wieder geballert, gehüpft und sogar gepuzzelt werden. Bereits im ersten (Plattform-) Level wird man von einer übermächtigen Gegnerschar erwartet. Eigentlich soll man hier ja Drogen und Extrawaffen einsammeln, Geiseln befreien und Gangster umnieten – in der Praxis ist man schon froh, wenn man seine Blechhaut in den zweiten Level hinüberretten kann. Dort muß man zur Abwechslung Chips auf einer Platine richtig zusammenschieben, bevor es dann im dritten auf einen Schießstand und anschließend wieder in eine vor Feinden nur so strotzende Plattformwelt geht.

Grafisch ist das Gemetzel bunt, abwechslungsreich, gut animiert und ruckelt kein bißchen. Die Soundeffekte während des Spiels sind fast realistischer als die Wirklichkeit. Steuern läßt sich der schießwütige Kerl ebenfalls hervorragend, wenigstens sobald man sich an die leichte Überbelegung des Joysticks gewöhnt hat.

Technisch also ein sehr gelungenes Game – aber schwer, verdammt schwer . . . (od)

Jetzt sind es nur noch 396.999 Gegner . . .



Robocop 2

Grafik:	77%
Sound:	85%
Handhabung:	76%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	76%

Für Experten
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disketten, deutsche Anleitung, High-Scores werden nicht gesaved. Läuft nicht am A1000!

Vector Championship Run

Ein Vektor macht noch keinen Sommer . . .

Neuen Firmen, die sich gerade anschicken, den heiß umkämpften Softwaremarkt zu erobern, soll man ja nur das Beste wünschen. In diesem Fall wohl, daß ihre Programmierer noch ein bißchen was dazulernen . . .

Zum Einstand hat sich der englische Hersteller Impulze ausgerechnet ein besonders undankbares Genre ausgesucht: Autorennspiele gibt es für den Amiga ja nun wirklich in reicher Auswahl, wer hier hervorstechen will, muß sich schon etwas Besonderes einfallen lassen. Vektorgrafik ist da an sich gar keine schlechte Idee, nur das alleine reicht halt nicht ganz. Und ansonsten wird hier leider nicht allzuviel geboten: Man kann auf sechs Strecken entweder allein (zum Üben) oder gegen den Computer antreten; dabei muß man unter die ersten Vier kommen, um sich für das „Meisterschaftsrennen" zu qualifizieren. Der (eine) vorhandene Formel 1-Renner läßt sich entweder manuell oder automatisch schalten, was der Angelegenheit wenigstens einen Hauch von Realismus verleiht. Man hat sogar eine Streckenanzeige, Zwischenzeiten und Rückspiegel eingebaut, womit die Ausstattungsliste allerdings schon komplett wäre.

Die Grafik ist zwar schnell, aber sehr monoton – das Schönste am Ganzen ist wie so oft das Intro. Die Musik düdelt so vor sich hin, die Effekte sind auch nichts Weltbewegendes. Endgültig verleidet wird einem die Freude am Fahren aber durch die mißglückte Steuerung: Per Maus ist sie übersensibel, mit dem Joystick immer noch einigermaßen schwammig. Insgesamt ein unterdurchschnittliches Game, das im Vergleich mit dem ausgezeichneten „Indianapolis 500" doch sehr blaß aussieht. (mm)



Naja, Vektorgrafik isses . . .



Vector Championship Run

Grafik:	64%
Sound:	57%
Handhabung:	41%
Spielidee:	32%
Dauerspaß:	41%
Preis/Leistung:	40%
Red. Urteil:	41%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Impulze
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Es gibt weder Highscores noch einen Zwei-Spieler-Modus. Tolle Spezialität, was?

JOKER Galerie

Bermuda Bill – ein Sommertraum, den ein gewisser „Trax of the Magic Palace" in einer kalten Winternacht hatte . . .

André Gerke aus Sundern hat den Alptraum jedes Werner-Fans zum Leben erweckt: Flaschbier, das weglaufen kann!

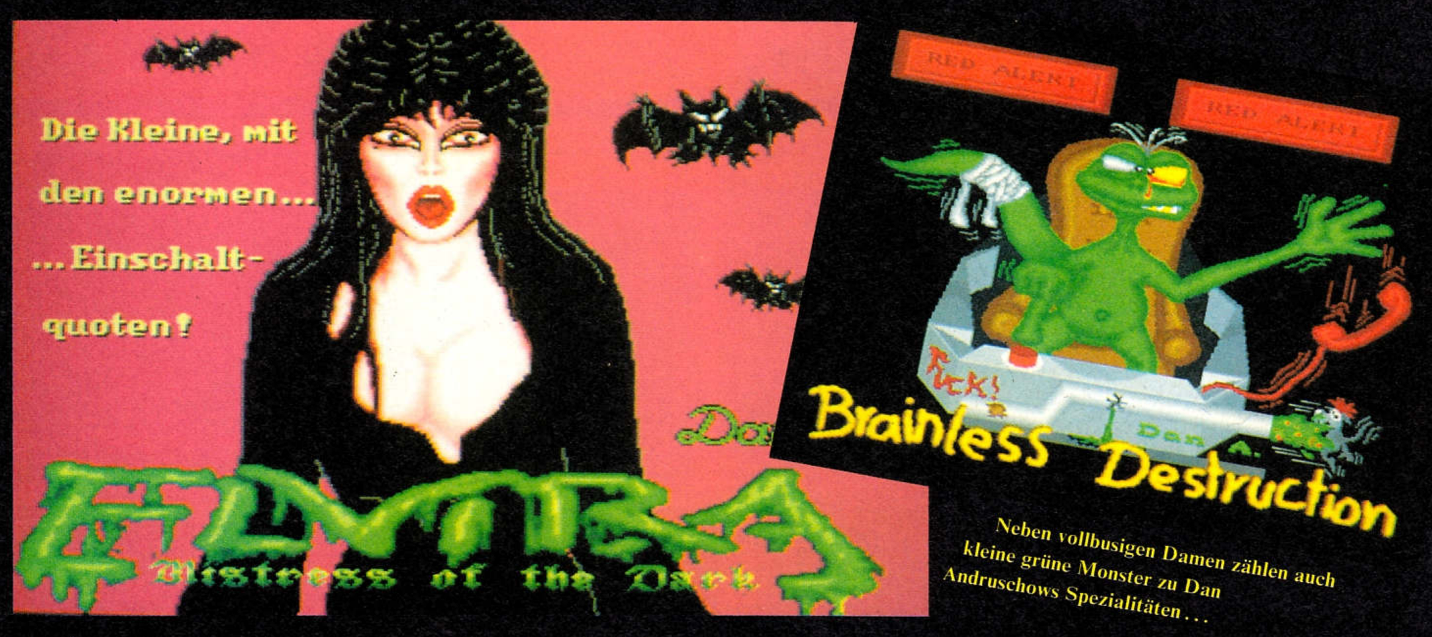


Da wird sich unser Joker aber freuen, daß ihn Udo Drüke aus Norden endlich zum „Scheffredaktör" befördert hat!



Benjamin Casper aus Köln ist ein begnadeter Schönheitschirurg – wenigstens am Amiga.

Der Welt ihren Joker – der Kunst mehr Raum! Na, ist das ein Motto, oder was? Und damit's keine hohle Phrase bleibt, haben wir der Galerie ausnahmsweise volle zwei Seiten spendiert! Weil: Erstens schreien diese Bilder danach gezeigt zu werden, und zweitens herrscht im Moment ja eh ein bißchen Spiele-Flaute. Und wenn man schonmal Platz hat . . .

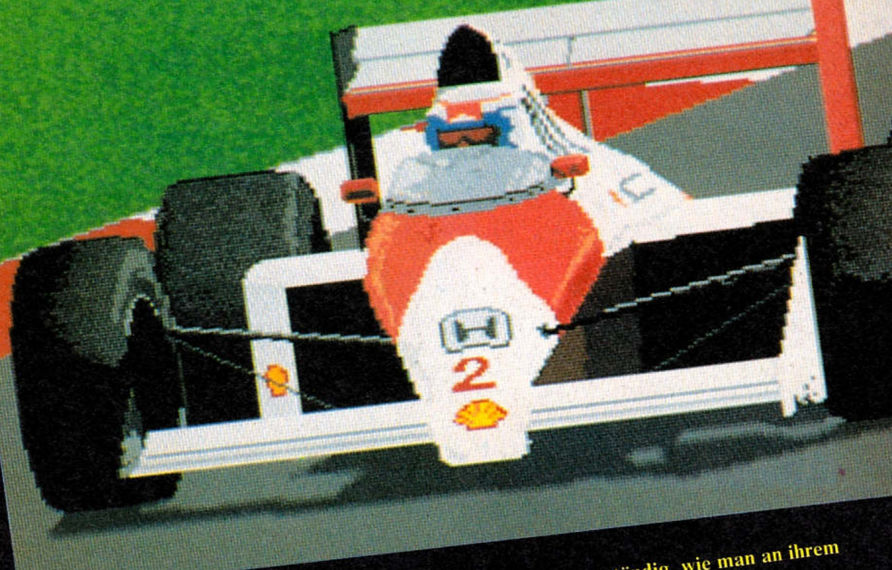


Der Spezialist für Einschaltquoten ist hier ausnahmsweise nicht TED, sondern Dan Andruschow aus Berlin.

Neben vollbusigen Damen zählen auch kleine grüne Monster zu Dan Andruschows Spezialitäten . . .



Diese üppige Badenixe verdankt ihr Bildschirmdasein einer belgischen Künstlergruppe, der GMDD-Group.



Auch für schnelle Flitzer fühlt sich GMDD zuständig, wie man an ihrem schnittigen Formel 1 Boliden unschwer erkennen kann.

Kunst ohne Ende . . .

. . .gibt's auch weiterhin in unserer Joker Galerie. Allerdings nur, wenn Ihr uns auch in Zukunft so fleißig mit (selbstgemachten!) Bildern, Comics, Gedichten und ähnlichen Werken versorgt! Deshalb: Kramt gleich mal alle Schubladen durch, vielleicht versteckt sich da noch irgendwo ein unentdecktes Meisterwerk? Und falls nicht, dann fangt schonmal an, den Pinsel, den Stift oder die Maus zu schwingen – schneller als bei uns kann man nirgendwo berühmt werden! Grundvoraussetzung ist allerdings, daß Ihr Eure Kunstwerke so schnell es geht, an folgende Adresse schickt:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München











RAZZIA

KOMM RAUS, CRACKER, ZEIG UNS DEIN GESICHT!

ES WAR NUR EIN EINZIG-KLITZE-KLEINES MAL, EHRLICH!

OKAY-OKAY! ICH GEBE AUF.

DA HAST DU'S, BUBI! ICH HAB' DIR IMMER GESAGT: LASS DIE FINGER DAVON! ABER NEIN, DU MUSST JA...

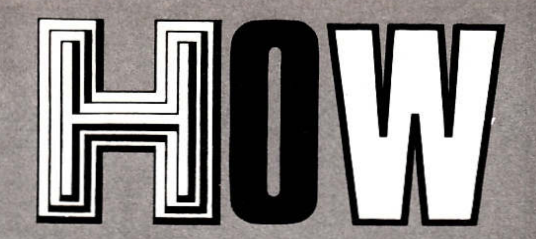
WENN DU KRÄCKER WILLST, DANN KAUF DIR SELBER WELCHE.

HUÄÄÄÄÄÄ!! (SCHNIEF)

SCHEISS BULLEN!

ÖHM...

BITTE NICHT SCHIESSEN! DA HABT IHR SÄMTLICHE RAUBKOPIEN!

Know How

S'ist mal wieder Zeit für eine Danksagung – also: Danke für Eure Hilfe und Eure eifrige Unterstützung, special Thanks an alle, die auf unsere Hilferufe reagieren, sowie ebenfalls heißen Dank an Oskar und Joachim, die mir diesen Monat sehr bei der Erstellung der folgenden Seiten geholfen haben. So, nu' isses aber wieder genug . . .

Gelöst:

Elvira
Cadaver
Treasure Island Dizzy

Karten zu:

Legend of Faerghail

Tips und Cheats zu:

Chase HQ 2
Dragonflight
Dragon's Lair 2: Time Warp
Elvira
Ghostbusters 2
Globulus
Hybris
Katakis
Lemmings
Loopz
Manix
Narco Police
Night Shift
Nitro
Operation Stealth
Out Run
Panza Kick Boxing
Sarakon
Super Hang On
Super Off Road Racer
Third Courier
Wild West World
Wrath of the Demon
Z-Out

Wer kennt noch nicht unser großzügiges Angebot? Wer weiß noch nicht, daß sämtliche abgedruckten Tips und Lösungen mit 20 bis 100 Märkern honoriert werden? Wer hat noch irgendwelche heißen Tricks zuhause in der Schublade liegen und rückt nicht raus damit? Fragen über Fragen, auf die es nur eine Antwort gibt: Schickt all Eure Erkenntnisse am besten noch heute an

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
D – 8013 Haar

Hilfe! Fragen?!

Der Mond ist aufgegangen, die Straßenlaternen prangen, und der Hund ist auch gefüttert. Also haben wir nun Zeit, Eure neuesten Fragen durchzukauen:

Wie schafft man den 12. Level bei **Prince of Persia**? Kann man die Level auswählen?

Awesome: Nach der ersten Station sitzt man im Hotel. Ab da findet Tom nicht weiter.

Cheats gesucht zu **Cybernoid 2, Wild Streets, Typhoon und Rick Dangerous 2**! (Cybernoid 2: AJ 3/90, Rick Dangerous 2: AJ 1/91)

Gibt es bei **Fatal Heritage** einen Trick oder Cheat, mit dem man den Verfolgern eine lange Nase machen kann?

Ein anderer Verzweifelter sucht Cheats zu **Fire and Brimstone, Barbarian 2, Robocop 1 & 2, Dynamite Düx und vor allem Torvak the Warrior**!!(Robocop: AJ 12/89)

Einige Unklarheiten bestehen bei **Wings**. Gibt es Cheats? Gibt es noch mehr als die aufgeführten Orden? Gibt es einen höheren Rang als Lt. Colonel? Ab wann sind Dreidecker unterwegs?

Weitere Cheats und Tips werden gesucht zu **Hard'n'Heavy, Twinworld, Turbo Out Run, Continental Circus, Lotus Esprit, Golden Axe, Killing Game Show, Wonderboy in Monsterland, Cabal, Ninja Mission, Werner, James Pond, Ghosts'n'Goblins, Overlander, Indy 500, Sly Spy, Night Breed (Adv.), Super Cars, Bloodwych, Player Manager, Mission Elevator und Chambers of Shaolin!** (Twinworld: AJ 4/90, Hard'n'Heavy: AJ 2/90, Cabal: AJ 9/90, Wonderboy: AJ 3/90 und AJ 7/90, James Pond: AJ 1/91, Super Cars: AJ 5/90, Bloodwych: AJ 11/89 ff., Chambers of Shaolin: AJ 3/90, Player Manager: AJ 7/90)

Cadaver: Wie kann der Drache besiegt werden? Wer kennt alle Zaubertränke aus dem ersten Level? Wieso verschwinden manchmal Dinge aus dem Rucksack? (Die Drachengeschichte müßte sich mit unserer Lösung erledigt haben, oder . . .?!)

Wenn man bei **Last Ninja 2** den ersten Mann erledigt hat - was dann?

Ganz locker schreiten wir nun zu **Dragonflight:** Die Sache mit dem Einhorn scheint immer noch nicht ganz klar zu sein. Wie kommt man an den Trank, der die Wirkung der Phiole aufhebt (wenn es einen gibt)? Was braucht der Typ in dem Dorf mit dem Wassergarten außer Charakterpunkten? Die Fundorte aller Landkartenteile? Die Paßwörter der Rätselmünder? Wo sind leichte Dungeons? (Im Südosten, glaube ich.) Ausrüstung und Nahrung ohne Kohle? Wie kann man durch die Wüste gehen? Wie kann man Kristallwächter zerbröseln? Wo ist die letzte Enklave weißer Magie? Wie funktioniert der Steinstab aus dem 2. Hort? Wie kommt man nach Dorithannon? (Und wieder eine Frage an die Allgemeinheit: Wollt Ihr 'ne Lösung??)

Ab heute wird ge**Powermongert**. Wie kann man die eigene Truppe veranlassen, sich aufzulösen und so in einem eroberten, unbesiedelten Dorf die Häuser zu beziehen?

Markus hat ein ganzes Sonderangebot an Fragen: Wie kommt man bei **Cross Bow** an den Wölfen vorbei? Kann man ohne Festnahme zur Burg gelangen? Wo liegt bei **Day Of The Viper** der Schlüssel für grüne Türen? Gibt es bei **Indy 3** ein Flugbuch (wenn ja, wo)? Pläne gesucht zu **Elf**. Wie legt man die Schalter bei **Fortress Underground** um?

Tobias hängt bei **Torvak** im Sumpf fest (nach der Lava). Wer bewahrt ihn vor dem Versumpfen?

Alles mögliche gesucht zu **Flood, Wings of Death und Technocop**.(Flood: AJ 10/90)

Wie kommt man bei **Crime Time** in die Falltür?

Marcus würde bei **Prince Of Persia** gern aus dem 2. Level herauskommen und bei **Wings Of Fury** den Flugzeugträger zerstören.

Na also, damit haben wir's doch mal wieder geschafft! Wer noch andere Probleme hat, möge uns einfach benachrichtigen (Stichwort **Fragen**), und schon wird er/sie sich im nächsten Heft wiederfinden, wenn es wieder heißt: Ich hätt's gern gewußt . . .

Tips & Tricks

Die Lösung zu dem Grafikwunder **Dragon's Lair 2: Time Warp** schickte uns Sandro Zuberbühler aus der Schweiz. Hier also in aller Kürze:

Disk 1:
Szene 1: Links
S 2: Unten, Rechts
S 3: Feuer, Rechts
S 4: Unten, Links
S 5: Links, Oben
S 6: Oben, Oben
S 7: Unten, Unten
Disk 2:
S 8: F, O
S 9: F
S 10: O, R
S 11: L, F, L, O
S 12: U, F
S 13: F, L, L, F
S 14: F, R, F
Disk 3:
S 15: O, F, F
S 16: O
S 17: F, O
S 18: R
S 19: U, F
S 20: U, F
S 21: L, R,
S 41: U
S 42: U, F
Disk 6:
S 43: U, L, O
S 44: U, F, F
S 45: F
S 46: F

Für die ganz Faulen unter Euch hat Gregor Mechtersheimer aber auch noch einen Cheat parat, mit dem man **Dragon's Lair 2: Time Warp** wie schon seine Vorgänger als Film ablaufen lassen kann: Man gehe mit P in den Pausenmodus und gebe dann GET MORDROC DIRK ein. Nun noch ein Druck auf Return, die Pause wieder verlassen, und schon kann man sich zurücklehnen und den „Trickfilm" genießen.

Gregor hat auch einen Cheat zu **Z-Out** ausbaldowert, der auf unserem Testexemplar wunderbar funktionierte. Wir hoffen, daß er das auch in der endgültigen Verkaufsversion tut: Drückt man nämlich während des Spiels J und K gemeinsam, so ist man unzerstörbar, mit J und 1 (bzw. 2,3,4,5,6) in der oberen Reihe lassen sich die Levels anwählen, mit J und 1 (bzw. 2,3) am numerischen Block die einzelnen Levelabschnitte.

Von Ulrich Hein aus Augsburg stammt der Mega-Cheat zu **Chase HQ 2**. Um ihn zu aktivieren, gebt während des Spiels INAGARDENIN ein und drückt Return. Mit T bekommt man nun jeweils zehn Sekunden Zeit dazu.

Ein nützlicher Tip zu **Elvira** kommt von Dan Andruschow aus Berlin. Wenn man abkratzt, und die Frage, ob man nochmal spielen möchte, erscheint, nehmt doch mal die Disk aus dem Laufwerk (df0) und klickt „yes" an. Daraufhin kann man nämlich ohne lange Laderei von genau dort weitermachen, wo man zerstückelt wurde. Dies funktioniert auch nach einem verlorenen Kampf, allerdings muß man nach der Auferstehung ein Mittel einnehmen, welches STR und LIF wieder in die Höhe treibt, andernfalls ist man wohl zu erschöpft, um Elvira beizustehen. Hat man die passenden Tränkchen nicht parat, sollte man lieber von dieser Möglichkeit Abstand nehmen.

Weiter geht's mit einem Cheat zu **Narco Police** von Judith Renner aus Marburg. Will man mal das Endbild sehen, so sollte man CONGRA eingeben, NOAMETZ1 schaltet die Guns in Sektor 1 ab, NOAMETZ2 in Sektor 2, usw.. NOCAMZ1 legt die Kameras in Sektor 1 lahm, NOCAMZ2 in Sektor 2, usw.. Nach der Eingabe muß übrigens Return gedrückt werden.

Tim Riedel aus Hamburg schickt uns einen Tip zu **Super Off Road**, mit dem man jede Menge Geld ergattern kann. Einfach beim Laden den Feuerknopf gedrückt halten, bis das Vorbild kommt. Verzweifelt aber nicht, wenn die Sache nicht gleich beim ersten Mal klappt, sondern probiert es öfters aus – der Cheat ist nämlich etwas eigenwillig...

Andi Wenk aus Regensburg tut **Nitro**-Fahrern etwas Gutes: Gibt man als Pilotenname MAJ ein, erhält man 5000 Fuel und 50 Money.

Es folgen Codes, Codes und nochmals Codes – diese hier gehören zu **Night Shift** und stammen von Michael Seebauer aus Overath. Zur Erklärung: B = Banane, K = Kirschen, A = Ananas, P = Pflaume und Z = Zitrone.

PZAZ, KBBZ, AZAA,
AAZK, KPPA, KAZB,
ABAK, AZZK, ZBPP,
BAKP, KPBP, PKBA,
AKPB, PPAA, BBAB,
BPKP, PZZP, ZAKP,
KAAK, ZKAA, PKZB,
PKKZ, PAZZ, BAAZ,
PKKB, BKZB, PBBA,
KPKA, KKBP

Markus Koschi aus Theresienfeld hilft uns mit ein paar Paßwörtern zu **Lemmings** weiter:
OHPVMXDIIR
LPVMXDGJIO
PVMXDOLKIX
VMXDGHTLIQ

Kommen wir zu **Manix** und seinen Codes. Eingesandt hat sie Mario Hemkemeyer aus Lohmar.
MANIX, ZONE, SPACE, MOON, TIME, MOTIVATE, TOM, MAJOR, MIKE, SARAH, DOUG, NEIL, IXION, KINETIC, TRAP-CLIMAX, CLIMAX

Und weil's so schön ist, noch zwei Paßwörter zu **Sarakon**. Sie gelten für Spiel A und B – herausgefunden hat sie Klaudia Rechkemmer aus Mannheim:
Level 15: LUNKWILL
Level 30: VRANX

Loopz ist einer meiner Favoriten, und Holger Renner geht es offensichtlich nicht viel anders. Die Codes gelten für Game Type C:
Screen 1: EASY
Screen 6: GRVY
Screen 11:TRBY
Screen 16:STNL
Screen 21:GZPN
Screen 26:PLGR
Screen 31:KRNC
Screen 36:BGDK
Screen 41:FRNK
Screen 46:ZSZS

Last not least die Codes zu **Globulus**, die uns Darius Kolodziej aus Berlin zukommen ließ:
9s5omUW!
D5x&S8WU
zuWq2tOn
Dw4AcF4p
zSC2eODS
9ceeSKP!
je9USSWe
rawBWkni
1w6jGQA4
Xq3J4EVy
nQdD4IdM
rJm52PQP
jejiKW!e
XqRCCwMy
58?ree!8
nTqvUVsN
rJqBYdUP
mnqvUR3N
udqBY3hP
Wichtig: Groß- und Kleinschreibung beachten!

Einen kleinen Schummeltrick zu **Panza Kick Boxing** erhielten wir vom Meisterboxer Andreas Huhn aus Berlin. Falls die Computergegner zu stark sein sollten, könnt Ihr ihre Schlagarten nur auf Verteidigung (Schlagart 00) begrenzen. Jetzt wehrt der Gegner nur noch ab und ist Euren Schlägen ausgeliefert. Aber Vorsicht: Mit diesem Trick geht auch der Spielspaß baden, also setzt ihn sparsam ein...

Für alle, die bei **Wild West World** Geldprobleme haben, hier ein Tip von Harald Sielaff.

Schicke einen Treck mit mindestens zwei Angestellten aus einer Stadt (oder von der Farm) und gib ihnen 3000 Dollar mit. Den Treck braucht bzw. sollte man nur ein Feld weit schicken. Ist der Treck angekommen, so trenne ihn und klicke bei der Geldmitnahme die 3000 Dollar für jeden einzelnen Angestellten an und schicke sie wieder in die Stadt oder auf die Farm zurück. Nun hat sich das Geld verdoppelt (bei drei Angestellten verdreifacht, usw.), da jeder Angestellte 3000 Dollar zurückbringt. Dies kann man beliebig oft und mit beliebig vielen Angestellten machen, man sollte aber nie mehr als 3000 Dollar mitnehmen, da die Gefahr des Diebstahls und des daraus entstehenden Ausscheidens des Angestellten zu groß ist.
Auch Stefan Sulzer hat einen Trick auf Lager, mit dem sich Geld scheffeln läßt: Zu Beginn kauft man sich beim Händler einen Wagen, wartet dann ein paar Tage, bis man ihn wieder verkaufen kann. Sobald der Händler zu handeln bereit ist, klickt man auf die Farbrolle. Danach klickt man den Haken links an, der Händler nickt, und man ist um einiges reicher. Das kann man beliebig oft und auch mit anderen Gegenständen (Gold, Waffen, usw.) machen – man muß nur so geduldig sein und abwarten, bis der Händler sagt, daß man den Preis nun aushandeln könne.

Erste Tips zu **Wrath of the Demon** trudelten bereits von Jörn Fries & Co ein:
Goblins: in die rechte Ecke drängen, knien und immer draufschlagen.
Dragon: zum Drachen springen, zweimal auf den Kopf schlagen und wegspringen.
Cave: zuerst nach links und den Schlüssel holen, dann nach rechts laufen und den Schlüssel an der Säule anwenden. Bei dem schießenden Gegner hilft ein Zerstörungsspruch.
Guardian: auf den Kopf schlagen und vom Gegner wegspringen. Alles eine Sache der Übung.
Swamp Creature: in die Ecke drängen und immer draufschlagen.
Straße: Man braucht hier viel Energie und Schutzschilder. Zuerst nach rechts laufen, beim Feuer ein Shield anwenden, dann weiter zum Tower.
Dark Tower: der Drache braucht 8 Treffer, man sollte ihn aber nicht sofort töten, sondern erst die zwei kleinen Goblins. Von ihnen erhält man nämlich einen Lebenstrank.
Straße: ganz nach links, von den zwei grünen Kugeln darf man nur die erste berühren, sonst kommt man nicht mehr durch die Sperre. Die beste Taktik für die Blitze und die Feuerbälle ist: rollen.
Tempel: zum Skorpion springen, zweimal schlagen und wieder wegspringen.
Schloß: Zuerst holt man die beiden Zerstörungs- und die Lebenstränke, dann legt man Schalter 1 und 2 um und holt das Shield. Mit dem goldenen Schlüssel öffnet man Tür 1 und holt den grauen Schlüssel. Damit öffnen wir Tür 2, holen den roten Schlüssel, ab zu Tür 3, den Castle Goblin besiegen (linke Ecke und schlagen), mit dem blauen Schlüssel zu Tür 4. Tür 5 ist offen, den Drachen besiegen, den roten Schlüssel nehmen, die Flamme holen und den Endgegner erledigen. Schutzschilder und Zerstörungstränke wirken auf ihn aber leider nicht...

Zuletzt, wie immer, noch ein paar Antworten. Erstmal ein Cheat zu **Katakis**, allerdings ohne Gewähr (der große Guru hat wieder zugeschlagen): Angeblich erhält man, wenn man nach dem Einlegen der zweiten Disk die Taste Y drückt (oder Z bei anderer Tastaturbelegung), die Maus in Port 2 steckt und den rechten Button hält, bis der erste Level geladen ist, unendlich Leben. So schreibt Patric Klees aus Oetwil – also probiert es doch mal aus.

Sollten noch Fragen bei **Third Courier** offen sein? Michael Baar aus Hähnlein erklärt, wie man mit einer Waffe in die DDR kommt. Dazu braucht man nämlich den Aktenkoffer aus der Zentrale (bekommt man an einem späteren Tag), in dem man die Waffe verstaut. So hat man nun keine Waffe mehr im Inventory und darf passieren. Der geheime Übergang befindet sich übrigens in einer der Ecken der Mauer – man muß durch die Wand gehen.

Die Action-Einlage bei **Operation Stealth** hat Christian Niebur aus Reutlingen gemeistert. In der Mitte des Bildschirmes, vor dem mittleren Felsen (im dunkelgrünen Feld), besteht die Möglichkeit noch einmal aufzutauchen. Dort holt man Luft und kann dann ohne Schwierigkeiten weitertauchen.

Wer hat Probleme mit dem dritten Level von **Ghostbusters 2**? Alexander Kowalik aus Gelsenkirchen kann helfen: Erstmal vorsichtig abseilen – dazu braucht man alle Ghostbusters. Hat man dies geschafft, schnappt man mit einem Geisterjäger das Baby und legt es auf die Kartons. Zwei Ghostbusters ballern derweil mit Protonenstrahlen auf das Gemälde. Hat Vigo keine Energie mehr, knöpft man sich den herumlaufenden Typ vor und verpaßt ihm eine Ladung Schleim. Darauf schwebt das Baby zurück. Man nimmt es erneut und legt es diesmal hinter die Kartons. Sobald Ray aus dem Gemälde kommt, schiebt man ihn mit Protonenstrahlen quer durch den Raum und drückt ihn aufs Gemälde. Immer munter weiterballern, bis seine Energie sinkt.

Und weil's ja wirklich ein sehr schönes, aber schweres Spiel ist, noch ein paar Hinweise zu **Dragonflight**: Der Schatten befindet sich an des Halses Krümmung und bewacht die Sphäre, die man Königin Nimraviel bringen soll. Schau genau, heißt die Devise, also untersuche die Umgebung, und ein versteckter Dungeon wird sich zeigen. Reines Gewissen bedeutet einen hohen Charakterwert, an den Wachen in Brindil-Bun und Nimraviel kommt man vorbei, indem man ihnen Alkohol anbietet (einen der Tränke), und der Dungeon am Südpol heißt Kolbralon. Dies alles weiß Marc Didillon aus Baden-Baden, und wir würden gerne wissen, ob wir 'ne Lösung drucken sollen...

Klassiker-Tips

Gibt man bei **Out Run** während dem Rennen RED BARCHETTA ein, bekommt man mit einem Druck auf die Taste I zehn Sekunden mehr Zeit. Mit S gelangt man in die nächste Runde.

Wer es schafft, sich mit **Super Hang On** auf den ersten Platz zu spielen, der gebe dort doch mal 750J in der Highscoreliste ein. Mit solch einer Errungenschaft bekommt das Game ja ganz andere Dimensionen...

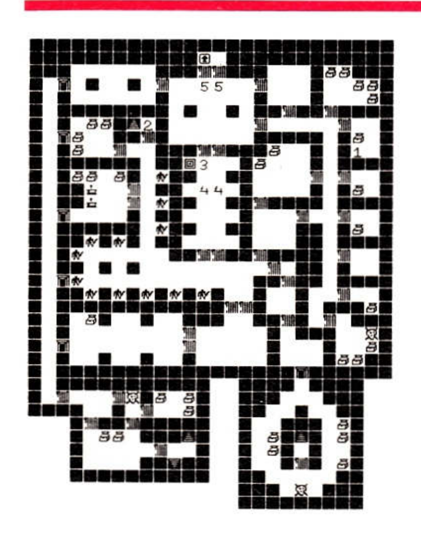
Hybris: Wartet, bis die Highscoreliste erscheint, und tippt dann COMMANDER ein. Jetzt ein Druck auf den Feuerknopf und zurück ins Spiel, wo man nun mit F9 einen Level überspringen kann und mit F10 einen Schutzschild bekommt. Drückt man übrigens im „Commander-Auswahl-Menu" die Space-Taste, so erscheint ein weiteres Menu.

Cadaver Level 4

Leute: Ran an den Zwerg. Hier kommt die Fortsetzung der Cadaver-Lösung. Leider haben uns intermagische Zaubersprüche am Empfang des fünften Levels gehindert, doch wir hoffen zuversichtlich auf die März-Ausgabe...

Kiste öffnen und Geldsack nehmen. Im Raum sind vier Bodenplatten quadratisch angeordnet, die bei Berührung kurz eingedrückt werden. Man beginnt bei der Platte, die der Tür am nächsten liegt und geht nun die anderen im Uhrzeigersinn ab. Dadurch erhält man einen Stab, der Türen öffnet (W). Tür aufschließen, Kiste öffnen, Kugel nehmen. Um an die Kerze zu kommen, bauen wir einen Turm (S). Kiste öffnen, Schlüssel nehmen (N,W). Aufschließen (N). Nun schaut man sich das Kissen an und nimmt die Kiste. Hebel ziehen (W). Jetzt müssen wir den rechten Strauch untersuchen und den Schlüssel nehmen. Daraufhin den rechten Vorhang untersuchen und Knopf drücken. Kiste öffnen, Inhalt nehmen (O,S,O,S,W). Die Truhe öffnen und die Bomben nehmen; desgleichen den Widderschädel, und die Bombe zünden (W). Vorsicht, Loch! (S) Den Wein stellen wir auf den Altar, und die Kerzen nehmen wir auch. In der roten Truhe ist ein Schlüssel. Die Stahltruhe öffnet man mit dem Öffne-die-Truhe-Spruch. Den Trank und den Entzauberung-Spruch nehmen. (N,O, O,N,W,W,aufschließen,W). Die Kerze nehmen, das Kopfkissen anschauen und die Wurfsterne nehmen. Um die Wand abzusuchen, springt man auf's Bett. Schlüssel nehmen (N). Schlüssel nehmen, Kiste öffnen, Inhalt nehmen. Zurück in den Raum, in dem wir den Wein auf den Altar gestellt haben. Den Segne-den-Trank-Spruch in F.s-Schub-Schatulle legen. Nun wendet man ihn auf den Stärke-Trank an. Hat man ihn gefunden, kann man den Altar wegziehen und den Knopf drücken (N). Bombe zünden (W). Den Schädel an der Wand untersuchen, und den Hebel ziehen (O,O). Hebel im Schädel ziehen (W,W). Erneut Hebel ziehen. Wenn der leuchtende Punkt oben ist, mit dem Smaragd-Schlüssel aufsperren. (O,O,O,N,W,N). Aufsperren (O). Den Knopf am Altar drücken, den Widderschädel auf den Altar legen, und den Löse-den-Zauber-Spruch auf den schweren Wälzer anwenden. Wälzer lesen. Die Kerzen und die rote Schatulle nehmen. In der Schatulle ist ein Schlüssel für die Truhe (öffnen und Inhalt nehmen). (W,S,O,S,W, W,W,W). Hebel ziehen. Wenn man die Geldsäcke nimmt, sollte man in der Öffnung des Gitters stehen, um zu verhindern, daß es vollständig schließt. Hebel ziehen (W). Die Lampe sehen wir an und drücken dann den Knopf. Die kleine Kiste öffnen und Stab sowie Flasche nehmen. Das Kissen anschauen, Schlüssel nehmen. Die große Truhe öffnen, Inhalt nehmen. Zwei Bomben zünden (W). Die Entzauberungs-Kugel mit Kraft von 240 benutzen und den Dämon mit dem Magische-Raketen-Spruch töten. Den Sack nehmen, und den Preis bezahlen. (O,O,O,O, O,O,N,W,W,W). Erst den rechten, dann den linken Hebel ziehen (N). Aufschließen (W). Die Kerze stellt man auf den roten Kreis und tötet den Dämon. (S,S). Hebel viermal ziehen. (S,S,O). Die Krüge untersuchen, Schlüssel und Schale nehmen. (W,S). Aufschließen (N). Schlüssel, Stab und Kugel nehmen. Den „besseren" Käse essen, die Münzen nehmen. Die Schale unter die Pumpe stellen und füllen. (S,N,N). Auf die Zisterne springen und die Schale abstellen. Aufschließen (O). Die Glasflasche am Faß füllen. (W,S,W). Glasflasche auf die Flamme stellen. Schlüssel nehmen (O). Das Buch ansehen, den Spruch nehmen und den Hebel ziehen. (W,N). Zurück in den Raum, in dem wir den Hebel viermal gezogen haben, um die Kiste freizulegen. Diese öffnen wir nun mit dem Öffne-die-Truhe-Spruch. Den Entzauberungs-Spruch nehmen wir mit. (S,S,S). Wir trinken den Gigantischer-Sprung-Trank und holen den Schlüssel oben. Nun schließen wir die Tür nach Süden auf (S). Aufschließen. Den Trank (Gig. Sprung) nehmen wir mit (S). Kerze auf den roten Kreis werfen, Dämon töten. Schlüssel nehmen (S). Mit Entzauberungs- und Öffne-die-Truhe-Sprüchen die Truhen öffnen, bis wir den Schlüssel haben. Hebel ziehen. (N,O). Aufschließen (S). Hebel ziehen (O). Durch Verschieben der Kisten bahnen wir uns einen Weg zur Tür im Norden (N). Gigantischer Sprung trinken und auf das Brett springen. Den Trank nehmen und die Kiste öffnen. Inhalt nehmen (S,W). Hebel ziehen. (N,O). Hebel ziehen (O). Die Hebel ziehen (S). Kiste öffnen und Schlüssel nehmen. Die Platten so verschieben, daß „Dianos" waagerecht zu lesen ist (O). Die drei Flaschen nehmen, Hebel ziehen (N). Stab nehmen. Hier empfiehlt es sich, abzuspeichern. Erst sollte man einige der grünen Spielmünzen in den rechten Krug werfen, um sie zu versuchen. Dann kann man sein Glück noch am mittleren probieren. Am linken spielt man, bis man einen Schlüssel erhält (O). Jede der Fallgruben birgt Geld oder Sprüche, die man auf jeden Fall haben sollte. (O,O). Entzauberungs-Kugel einsetzen und die beiden Dämonen mit Willensbrecher-Kugeln töten. Aufschließen (N). Hier paßt man den rechten Raum durch die Hebel dem linken an. Hierauf erscheint in beiden Räumen ein Knopf, den man drücken sollte. Im linken Raum liest man die Bücher, im rechten öffnet man die Truhe und nimmt den Planeten. (N,O). Hier verschiebt man die Kiste so, daß man an der Wand die vierte Kachelreihe von links erreichen kann. Berührt man hier die fünfte Kachel von oben, erhält man noch einen Planeten (W). An der Rechenmaschine stellt man die Zahlen 29, 32, 16 und 7 ein. (Schalter oben ist plus, Schalter unten minus, Schalter Mitte null). (W,W). Planeten nehmen. (O,O,N,O). Alle Bücher lesen, bis man eine Schriftrolle erhält. Den Wandteppich ansehen, Schlüssel nehmen. (W,W). Von der Treppe aus in den Käfig springen. Kiste nehmen und Käfig verlassen. Kiste öffnen. Silberne Münze liegenlassen! (W). Truhe öffnen und Schriftrolle nehmen. (O,O,S,W). Hier benutzt man den Lies-Zauber-Spruch auf den Unbekannt-Spruch. Den Öffne-die-Truhe wendet man auf die Kiste an und nimmt den vierten Planeten. (O,N,W, S). Den leuchtenden Planeten wirft man in das Loch nahe der Tür, den kleinen in das Loch neben dem markierten Feld, den mit den zwei Monden in das Loch ganz links und den mit den Symbolen in das südliche Loch. (N,O,O,S,W,N). Den Globus anschauen und den Schalter ziehen. Die Schlüssel nehmen. Im letzten Bereich findet man einige Hebel, die mit Buchstaben gekennzeichnet sind und einen Hebel, auf dem „Dianos" steht. Man zieht die Hebel mit den Buchstaben in der richtigen Reihenfolge (DIANOS) und dann den Dianos-Hebel selbst. (N,W,W,W,W, W,N,W,S,S,S,S). Aufschließen. (O,O). Hier töten wir die Dämonen wie immer. Die Schlüssellöcher in der Reihenfolge 1, 4, 3, 2 aufschließen. Betritt man nun die Mitte des Raumes, hat man Level 4 vollendet.

Das Ende ist nah! Dies sind die letzten Karten zu **Legend of Faerghail** – sie stammen von Andreas Kolboom aus Rosstal.



Das Schloß Level 0

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen kaputt

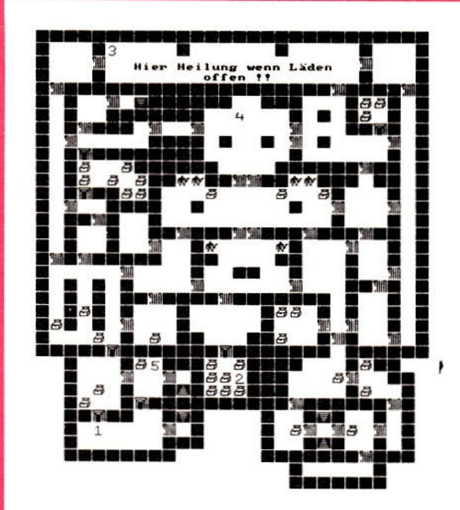
1=Tip

2=Tip

3=Knopf für 4

4=Barriere

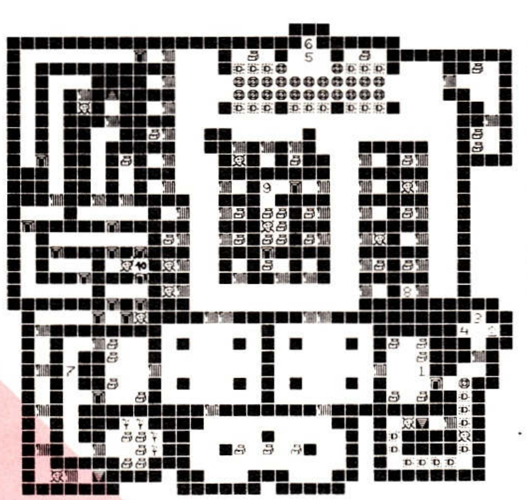
5=Nur mit Türschlüssel zu öffnen



Das Schloß Level 1 up

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand

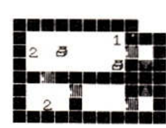
1= "TREPPE"
2= Inquisitor
3= Mechanismus
4= Vampir (Schloßherr)
5= Kurbel (für 3)



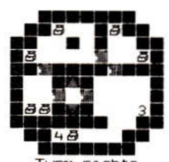
Das Schloß Level 1 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand

1= Sarg
2= Knopf !!
3= Knopf (Barriere bei 5 weg)
4= Knopf (Barriere bei 7 weg)
5= Barriere
6= Götterhammer
7= Barriere
8= Gespenster
9= In diesem Raum wichtige Items
10= Exit Rutschbahn



Turm links

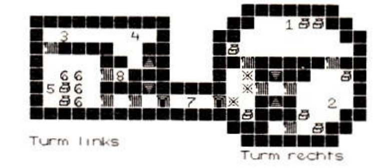


Turm rechts

Das Schloß Level 2 up

1= Kanonenkugeln
2= Vogelnest
3= Skelett-Veteran
4= Schild/Klopfen

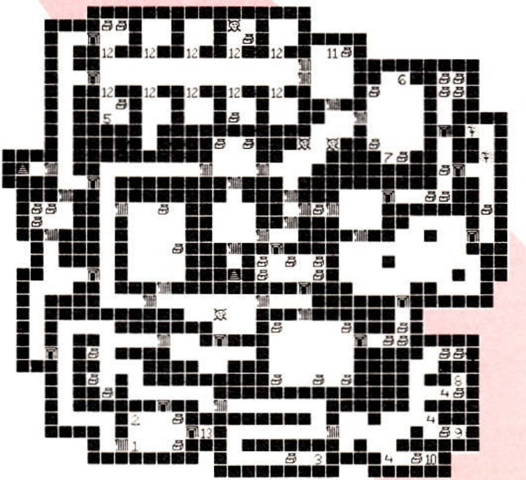
alles ohne Belang



Turm links — Turm rechts

Das Schloß. Level 3 up

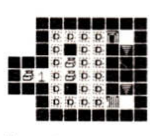
1= Goldschlüssel
2= Kessel (Gift)
3= Gebohnert !
4= Einschlag, wenn ausgerutscht
5= Sandeimer (für 3, zum Streuen)
6= Barriere
7= Brücke
8= Rutschbahn in den Keller, LV 1 under



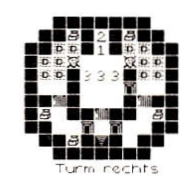
Das Schloß Level 2 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen kaputt

1=Tip
2=Nachricht
3=Knopf => Wände gläsern
4=Wachhund => mit Knochen
5=Tip
6=Krug Wasser
7=Verdurstender
8=Paniktrommel
9=Antimagiering
10=Gegengift II
11=Zinkschlüssel
12=mit – " –
13=Knopf für Aufhebung 3



Turm links



Turm rechts

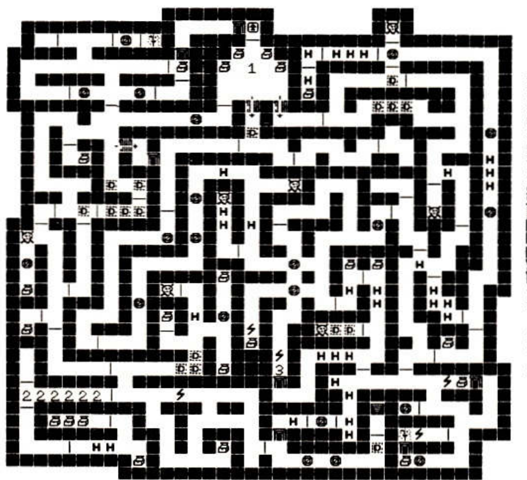
Das Schloß Level 4 up

1= Gefaßten Vampir anwenden

2= Fischkescher anwenden ==> Smaragd

3= Barriere

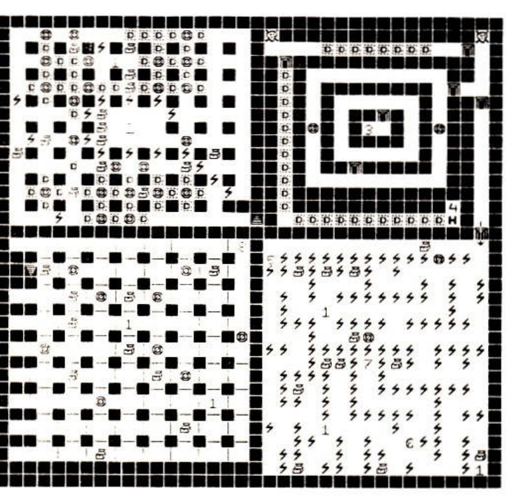
Achtung: alle Türen werden nach einmaligem Passieren zu Wänden !!



Vulkan Level 0

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- H Hitpointsabzug
- Barriere

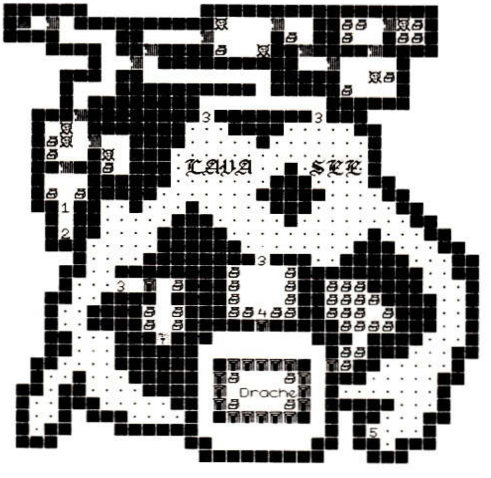
1= Stimme
2= Nebelschwaden
3= Erfahrungstrank



Vulkan Level 1 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- H Hitpointsabzug
- Barriere

1= Nutzloser Tip
2= Erdwächter "EISBLUME"
3= Teleportziel 2
4= Wasserwächter (gibt Wasser)
5= Teleportziel 4
6= Guter Tip
7= Luftwächter => Lehmklumpen anwenden
8= Teleportziel 7



Vulkan Level 2 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand

1=Shoolinstab anwenden
2=alter Mann
3=Küste; jeweils Steinsarg als Boot benutzen (anwenden)
4=Tonschlüssel anwenden
5=Feuerelementar, Lehmschlüssel usen ==> Tonschlüssel

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20000 Meilen unt. d. Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternate Reality - City	-	P	A
Alternate Reality - Dungeon	L	-	-
Auto Duell	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance of Power 1990ed	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Battle of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Battles of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Carrier Command	L	-	-
Champions of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest, The	L	P	A
Conquest of Camelot, The	(L	P)	A
Curse of the Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	-	A
Day of the Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Defender of the Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos-2-Dos	-	-	A
Dragons Breath	L	-	-
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	A
Dragon Wars	-	P	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Am/ST)	L	-	A
Emperor of the Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure, The	(L	P)	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	-	-	A
Fountain Of Dreams	L	P	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	(L	P)	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Goldrush	L	P	A
Guild of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	-	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	-
It came from the Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef the Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy of the Ancients	L	P	-
Legend of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
North American Civil War 2	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn, The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star	L	-	A
Phantasy Star 2	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates !	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports of Call	(L	P)	-
President is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter C 64	-	-	A
Quest For Glory 2	L	P	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach for the Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Rings of Medusa	(L	P)	-
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secrets of the Silver Blades	L	P	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens from Space	L	-	-
Shadow of the Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Roque	-	-	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Starflight 1	L	-	A
Starflight 2	L	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times of Lore	-	-	A
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War in the South Pacific	-	-	A
War of the Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Commander	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

„L" und „P" in Klammern bedeutet: **Pläne in der Läsung enthalten.**
Fett gedruckte Titel sind neu.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch oder mit deutscher Anleitung)

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90
5. F 19 Stealth Fighter	84,90		94,90	84,90
6. Champions of Krynn	74,90	74,90	74,90	
7. Cadaver	74,90			74,90
8. Legend of Faerghail	74,90		74,90	
9. Buck Rogers	89,90	64,90	89,90	
10. Pirates	74,90	79,90	89,90	89,90

AM 69,90
C 64 PC 89,90
POOL OF RADIANCE
3 POOL OF RADIANCE

AM ST 74,90
incl. L und P 89,90
2 CHAOS STRIKES BACK

AM 74,90
1 POWER-MONGER

CPS Frank Heidak

AMERICAN EXPRESS Cards · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA · EUROCARD

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC
Art Of Chess, The	E	STR	39,90		
Bard's Tale 1, The	D	ROL		24,90	
Bloodwych	E	ROL		39,90	
Bloodwych mit Data Disk	E	ROL	49,90		
Caveman Ugh Lympics	E	SPO		24,90	39,90
Def Con 5	D	SIM		29,90	
Deja Vu	E	ADV		24,90	
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		29,90	
E. Hughes Int. Soccer	D	SPO	49,90		
Eye of Horus	D	ARC		29,90	
Flight Path 737	D	SIM	19,90		
Flugsimulator 2 kpl. dt.	D	SIM		49,90	
Football Manager	E	STR	19,90	14,90	19,90
Football Manager 2	D	SPO		29,90	
Garrison	D	ARC		9,90	
Glucksrad Das	D	STR		29,90	
Infiltrator 2	D	ADV		29,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Jet	D	SIM	59,90		
Katakis	D	ARC	39,90		
Kreuz As	D	STR	39,90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Marble Madness	E	ARC			39,90
Mini Putt	D	SPO			39,90
Moon Patrol	E	ARC			24,90
Omega	E	STR	49,90		
Pacland	D	ARC	29,90	19,90	
Pacmania	E	ARC	29,90	19,90	
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	39,90
Pub Games				19,90	
Roadwar Europa	E	ROL	39,90		
Seconds Out	E	SPO	14,90		
Seven Cities Of Gold	E	STR	39,90		
Shadowgate	E	ADV	39,90		39,90
Shadow Of The Beast	E	ARC	69,90		
Skate Or Die	E	SPO		24,90	
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	14,90		
Slaygon	E	ROL	24,90		
Star Fleet 1	E	STR		24,90	
Street Sports Am. Football	D	SPO		19,90	
Street Sports Soccer	D	SPO		24,90	
Teenage Queen	D	STR	29,90		
Three Stooges, The	D	STR		29,90	
Thunderchopper	E	SIM		49,90	49,90
To Be On Top	D	STR		9,90	
Track & Field + Joypad	E	SPO		34,90	
Ultima 3	D	ROL	49,90		
Uninvited	E	ADV		29,90	39,90
Up Periscope	D	SIM		49,90	49,90
War in Middle Earth	E	STR	39,90		
Wasteland	D	ROL			39,90
Whirlygig	D	ARC	14,90		
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90		

fett gedruckte Artikel sind jetzt besonders preisgünstig !

MAN SPRICHT DEUTSH ! *Spiele mit deutscher Anleitung*

Programmname	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
A 10 Tank Killer	89,90		94,90	
Alpha Waves	74,90			74,90
Bard's Tale 3 The		69,90	79,90	
Battle Command	74,90		84,90	74,90
Buck Rogers	89,90	64,90	89,90	
Bundesliga Manager	54,90	44,90	69,90	69,90
Captive	74,90	74,90		
Castle Master	74,90	44,90	84,90	74,90
Chase HQ 2	74,90			74,90
Chess Simulator	74,90		74,90	74,90
Curse of Ra	59,90	44,90	64,90	
Curse O T Azure Bonds	74,90	67,90	77,90	
Deutsches Afrika Korps		69,90		
Dragon's Breath	84,90			84,90
Dragon Flight	84,90			84,90
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
Dunkle Dimension Die		59,90		
F 16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
Falcon Mission Disk 2	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter	84,90		94,90	84,90
F-29 Retaliator	74,90	74,90		74,90
Fighter Bomber	84,90	59,90	94,90	84,90
Flight Of The Intruder			94,90	
Flood	74,90			74,90
Geisha	74,90		84,90	
Golden Axe	74,90	44,90		
Gunship	84,90	79,90	94,90	84,90
Immortal The	74,90			74,90
Indianapolis 500	74,90		74,90	
Invest	64,90	44,90		64,90
Ishido	74,90		84,90	
It Came From The Desert (1 MB)	84,90			
Jones In The Fast Lane			99,90	
Kick Off Player Manager	54,90			54,90
Kick Off 2 W. Cup 90	69,90	44,90		69,90
Klax	49,90	44,90		49,90
Krieg um die Krone		59,90		
Krieg um die Krone 2		59,90		
Lettrix	74,90			74,90
Logo	74,90	44,90	74,90	74,90
Loom	74,90		74,90	
Loopz	59,90	44,90	59,90	74,90
Lords of Doom	74,90	49,90		74,90
M 1 Tank Platoon	84,90		84,90	94,90
Manager		44,90		
Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90
Microprose Soccer	64,90	64,90	64,90	64,90
Might & Magic 1		64,90	94,90	
Might & Magic 2	94,90	64,90	94,90	
M.U.D.S.	74,90		84,90	
Night Shift	59,90		59,90	
Oil Imperium	49,90	49,90	49,90	49,90
On The Road	74,90			74,90
Operation Stealth	74,90			74,90
Pang	69,90	54,90		69,90
Plotting	74,90	54,90		74,90
Populous Prom. Lands	29,90		39,90	29,90
Ports Of Call	89,90		89,90	
Powerpack	74,90		84,90	74,90
Prince Of Persia	74,90			84,90
Puzznic	74,90	49,90		74,90
Railroad Tycoon			84,90	
Rainbow Islands	74,90	44,90		59,90
Red Storm Rising	74,90	69,90	94,90	74,90
Rick Dangerous 2	74,90	44,90		74,90
Rings Of Medusa	74,90	44,90	74,90	74,90
Sarakon	74,90			74,90
Savage Empire The			99,90	
Secr. Of Silv. Blades		79,90	89,90	
Sim City	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Architecture Disk I			44,90	
Sim City Architecture Disk II			44,90	
Sim City Terr. Editor	44,90		44,90	
Sim Earth			84,90	
Soccermania	69,90	44,90		
Sporting Gold	74,90		74,90	
Star Command	94,90		94,90	94,90
Starflight 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2			89,90	
Sterne wie Staub		54,90		
Storm Across Europe	79,90		89,90	
Stormovik SU 25			84,90	
Subbuteo	59,90	44,90		59,90
Sword of Aragon	89,90		89,90	
Test Drive 3			84,90	
Their Finest Hour	84,90		89,90	84,90
Tie Break	74,90	44,90	74,90	74,90
Transworld	74,90	49,90	84,90	74,90
Turn It	54,90		59,90	54,90
Ultima Trilogie 1–3		79,90	79,90	
Ultima 4	89,90	89,90	89,90	89,90
Ultima 6			89,90	
War Lord		49,90		
Wild West World	89,90		94,90	
Wing Commander				94,90
Wings	84,90			
Wings Of Fury	69,90			74,90
Xenomorph	84,90		84,90	84,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht !

Hiermit bestelle ich für:
. . . .
. . . .

- ❑ Komplettlösung
- ❑ Plan/Pläne
- ❑ deutsche Anleitung
- ❑ Zubehör
- ❑ Software-Test
- ❑ Programm/Modul
- ❑ aktuelle Preisliste (kostenlos)

Name: . . . .
Straße: . . . .
Wohnort: . . . .
Telefon: . . . .
Computer: . . . .

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE !

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den „Software-Test", und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,-- DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,-- DM	13,-- DM
Versandkostenfrei ab:	45,-- DM	99,-- DM

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an !

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak
Franzstraße 7 · 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel. 02 21 / 40 74 47, 40 68 88, 40 17 80
Telefax 02 21 / 40 19 89

Kundendienst Lösungshilfen:
02 21/40 24 93, Di. und Do. 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software:
02 21/4 00 01 27, Mo. Mi. und Fr. 17.00 - 19.00 Uhr

Elvira

Hier nun die allseits beliebte Elvira, nein, ihre Lösung. Nein, ach was soll's: Beschert hat sie uns Florian Römer.

Zuerst suchen wir in Elviras Schloß (gegenüber dem Haupttor) eine bessere Waffe. Wir gehen den Gang nach vorne in die Waffenkammer (1. Tür rechts). Den Soldaten ohne große Verluste erledigen. Drinnen nehmen wir die Armbrust, das Schwert und den großen Schild. Schwert und Schild durch "use" anlegen. Nun durch Schloßhof und Türme ziehen – um das Spiel zu lösen, muß man alle Monster getötet und jeden Zauberspruch einmal gesprochen haben. Die Zutaten für die Sprüche findet man hauptsächlich in Schloßgarten und Maze. Auch das Kochbuch ist wichtig, das im Erdgeschoß des Schlosses in der Bücherei liegt (Regale untersuchen).

Schlüssel Nr. 1:
Er befindet sich im Büro des Captains (beim Haupteingang rechts). Am Captain muß man vorbei, wozu genügend Kampferfahrung nötig ist. Ist er K.O., hinter die an der Wand hängenden Blätter schauen. Schwupps, da isser.

Schlüssel Nr. 2 und 3:
Im Schloß nehmen wir die Treppe nach unten in die Küche und sacken die Ofenhandschuhe ein. Im Erdgeschoß holen wir uns den Holzpflock aus dem Wohnzimmer. Im Park betreten wir den Geräteschuppen und nehmen Kreuz, Hammer und die faden Maden. Zurück im Schloß durchsuchen wir im oberen Stockwerk alle Räume und töten die angreifenden Mönche. Alle Armbrustbolzen einsacken. Die schläfrige Vampirette pfählen wir mit dem Holzpflock. Asche mitnehmen! Im Garten üben wir an der Zielscheibe das Armbrustschießen, dann sammeln wir die Pfeile wieder ein und begeben uns zu dem Herrn, der seinen Raubvogel auf uns hetzt. Ein gezielter Armbrust-Schuß, und Herr und Vogel sind Vergangenheit. Dem Vogel nehmen wir Pfeil und Schlüssel ab. Jetzt geht's in die Schmiede. Der Holzkiste entnehmen wir den Tiegel. Dorthinein legen wir das Kreuz und befördern den Tiegel auf den Schmelzofen. Nun stecken wir einen Pfeil hinein – mit dieser neuen Errungenschaft können wir uns vom Schloßhof aus in die Scheune wagen. Der Werwolf wird mit dem Silberpfeil erschlagen (nicht etwa erschossen!). In der Scheune gibt es Pferdehaar, vor der Scheune Heu. In der hintersten Pferdebox ziehen wir den Stahlring ins Inventar und entnehmen den goldenen Schlüssel.

Schlüssel Nr. 4:
In Elviras Schloß gibt es einen weiteren Eingang, der zu einem Dungeon führt. Diesen völlig leerräumen. Neben Skeletten findet man Ungeziefer und Spinnennetze (Zutaten). In einem Raum steckt ein besonders ausdauernder Knochenmann. Durch sein Zimmer gelangt man in die Folterkammer. Salz nehmen und den rechten Stahlring am Boden ziehen. Skelett und Schlüssel mitnehmen.



Schlüssel Nr. 5:
In Elviras Küche stellt man den Zauberspruch „Glühender Stolz" her. Nach links drehen und den Speiseaufzug betätigen. Sobald Elvira den Aufzug hochzieht, „Stolz" in den Tunnel legen. Klicken wir nun den Tunnel an, kriecht Elvira hinein und holt uns den Schlüssel.

Schlüssel Nr. 6:
Erst durchforsten wir die Maze, wobei wir Gewächse und das Vogelei an uns nehmen. Gnome töten (Schwert oder Fernwaffen). Sobald wir durch die Hecke in der Dunkelheit Augenpaare sehen, schießen wir zweimal hinein. Sind die Augen verschwunden, hineingehen. Dort finden wir Elviras vermißten Ring. Alle Pflanzen aus dem Gartenteich nehmen und raus aus der Maze. Im Schloß gehen wir den Gang nach vorne weiter und durch die letzte Tür rechts. Im Gebetbuch ist eine Gebetsrolle; beides mitnehmen (Buch ist Manticorehaut). Weiter hinten betrachten wir den Altar und stecken den Ring in die Vertiefung des Kreuzes. Das legt einen Geheimgang frei, den wir betreten. Die Krone auf dem Steinsockel wandert ins Inventar. Das Bild an der Wand hinten betrachten und das Gebet sprechen. Der König bekommt die Krone aufgesetzt, und wir nehmen sein Schwert. In einem der vier Ecktürme gelangen wir nach unten in den Dungeon. Das Wassermonster ist sehr gefährlich! Nur mit „Lunge" kämpfen, bis dem Vieh der Arm abgehackt ist. Totenschädel in der Mitte spalten. Dungeon kartografieren. Alle Grabkammern untersuchen, alle Särge öffnen (vor jedem Sarg saven!). In einem Raum ist der linke Sarg leer, dorthinein kommt das Skelett. Den rechten Sarg noch nicht öffnen. Weiter durch den Dungeon; wenn wir ein Monster treffen, daß wir „nur mit der richtigen Waffe" angreifen sollen, benutzen wir das Schwert aus der Kapelle. "Lunge", bis der Arm ab ist, dann mit „Hack" den Schädel spalten. Aus der abgehackten Hand nehmen wir den Stein (beste Waffe!). Er ist der Schlüssel zu Emeldas Versteck. Im Raum des Dämons liegt im rechten Sarg ein Schlüssel. Jetzt können wir den Sarg von vorhin öffnen; der Raum wird überflutet, wir tauchen hinab. Im Tunnel schwimmen, bis wir kurz auftauchen können. Moos mitnehmen, weitertauchen bis zum Gitter, das wir mit dem verrosteten Schlüssel aufsperren. Auftauchen, Luft schnappen, bis auf den Grund tauchen, einen Schritt vor und 9 Schritte links. Aus dem Schwertgriff der Ritterleiche den 6. Schlüssel nehmen. Zurück zum Gitter und beim Brunnen aussteigen.

Freilegung der Kiste:
Zurück in den Dungeon von Schlüssel 4. Die Folterkammer aufsuchen und die Feuerzange vom Tisch nehmen. Nun Elvira in der Küche besuchen. Aus dem Ofen brennende Kohle nehmen. Auf einem der Türme steht oben eine Kanone. Mit der Feuerzange (Kohle) zünden; das sprengt den gegenüberliegenden Turm, dessen Ruine wir betreten und nach oben gehen. Dort ist die Kiste freigelegt.

Öffnung der Kiste:
Die Schlüssel in der Reihenfolge ihrer lateinischen Namen von links nach rechts in die Schlösser stecken. Pergament und Dolch nehmen.

Allgemeines:
Der Köchin in der Küche Salz ins Gesicht werfen.
Einen unbesiegbaren Ritter mit Armbrust erschießen.

Emelda:
Durch den Eckturm in den Dungeon von Schlüssel 6. An einer Kreuzung ist im Boden eine Vertiefung. Den Stein des Dämons einsetzen, der Gang zu Emelda wird nun frei. Jetzt die Gute niedermachen und tschüß!

Treasure Island Dizzy

Auf unsere bescheidene Anfrage in der letzten Ausgabe, ob wir eine Lösung zu diesem süßen, aber schon etwas älteren Game noch abdrucken sollen, wurden wir nahezu überrollt von begeisterten, fordernden und verzweifelten „JA"s. Aber bitte, aber gerne: Euer Wunsch sei uns Befehl – Norbert Decker aus Dinslaken war einer der ersten, die uns eine komplette Lösung liefern konnten.

Es wird vorausgesetzt, daß alle sichtbaren Coins eingesammelt werden. Zuerst schnappt man sich die Truhe und stellt sie an den Fels. Dann springt man hoch und dem Insekt entgegen. Weiter geht's zur Münze, die links neben dem Baum im Busch liegt, nochmals nach links und zu der Hütte, wo wir an der Tür eine weitere Münze finden. Im nächsten Bild springt man nach unten ins Gras und geht bis zu der roten Blume, bei der sich ebenfalls eine Münze versteckt. Man läuft nach rechts, sammelt den Magischen Stein auf und geht ins nächste Bild, wo man einmal nach links springt. Oben nehmen wir den Schnorchel, bei der Tür die Münze und das Gewicht, das wir an den Haken hängen. Nun springt man hoch und nimmt den Detonator, den man beim Bergwerk deponiert, geht dann nach oben, holt sich den Spaten und marschiert dann einfach runter. Hat man das Insekt nicht sofort getroffen, probiert man es nochmals. Am Strand legen wir alles ab, gehen wieder nach oben, springen in die Wolken und holen uns den Stock.

Wieder am Strand nimmt man Stock und Schnorchel und läuft ins Wasser. Wir springen auf das Wrack und holen uns die Brechstange. Beim Schild springt man hoch – auf der Insel legt man alles ab, nun sammelt man zuerst die Brechstange, dann den Feuerschutz und den Schnorchel auf. Die Brechstange benutzen wir unten bei dem lockeren Stein, steigen auf eine Blase und springen dem Fisch entgegen. Jetzt zurück zum Strand und alles ablegen. Danach nimmt man als erstes den Spaten, dann den Feuerschutz und den Schnorchel und „eiert" mit Hilfe einer Blase auf die andere Insel. Beim ersten Busch, den wir erblicken, befindet sich wieder eine Münze, wir schnappen sie uns und benutzen dann den Spaten am Grab.

Nach dem Fall legt man im Bild rechts alles ab und nimmt den Feuerschutz und den Schnorchel wieder auf. Jetzt können wir immer nach rechts bis zu dem goldenen Ei laufen. Sobald Dizzy das Ei gestohlen hat, läuft er sofort nach links. Haben wir die Steine auch überwunden, gehen wir immer weiter nach links, nehmen das Dynamit und geben das Ei dem Bootsmann. Das Boot schleppen wir zum Pier, wo wir uns auch gleich den Schlüssel schnappen. An der Tür bei dem kleinen Haus finden wir noch ein Coin. Nun ab in die Höhle des Schmugglers und den Schlüssel bei der Tür im Boden benutzen. Die Flasche geben wir dem Bootsmann, den Motor montieren wir an das Boot. Ab zur anderen Insel, und zwar mit Dynamit, Axt und Schnorchel. Nun alles ablegen außer dem Dynamit, das man beim Bergwerk an die Steine legt. Danach deponieren wir noch den Detonator hinter dem großen Stein.

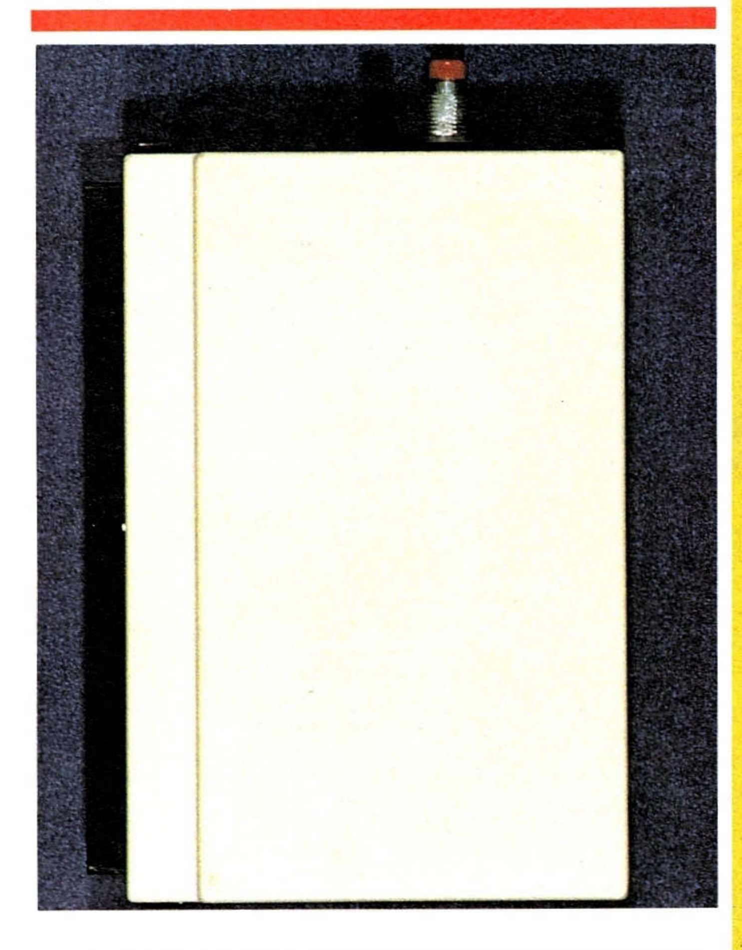
Wir nehmen nun den Geldsack und schwimmen mit dem Magischen Stein, dem Geldsack und dem Schnorchel zur anderen Insel hinüber. Den Geldsack geben wir ab und füllen Benzin hinein, danach legen wir den Magischen Stein neben den Totempfahl. Sobald Dizzy oben ist, holt man die Flippers und stürzt sich mit Flippers, Bibel und Schnorchel in das Loch, aus dem die Luftblasen aufsteigen. Ganz unten nehmen wir die Münze und schwimmen einfach hoch. Auf dem Mast des Wracks finden wir auch ein Coin. Endlich zurück am Strand, nehmen wir Axt, Bibel und Schnorchel und benutzen die Axt in der Mitte der Brücke. Nun ab nach links, wieder raus, alles ablegen und wieder einsammeln. Nun nochmals ins Loch, die Schatzkiste nehmen und sie dem Bootsmann tragen. Zuletzt noch den Motor anwerfen und übersetzen – und das soll's auch gewesen sein...

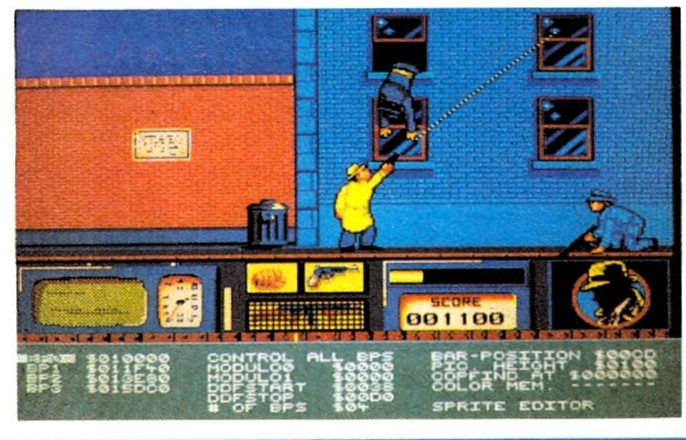
Alle 100 (!) Lecelcodes zu **Ooops Up** schickte uns Holger Renner aus Marburg.

Code	Level	Code	Level	Code	Level
PO01	1	206G	34	REWQ	67
DK51	2	DK39	35	IPOU	68
30FJ	3	DGLO	36	HGF6	69
FL59	4	D049	37	FUC0	70
Q058	5	6P05	38	30RT	71
FA20	6	FO49	39	JUEE	72
5F6J	7	4G7H	40	MIRO	73
CKD4	8	XPE5	41	GULU	74
NF05	9	UP9F	42	JUG8	75
D04G	10	AQ1Q	43	R2T7	76
40V8	11	S046	44	TUP8	77
FDL0	12	VE96	45	KOP9	78
V03D	13	X94B	46	BIWI	79
49F8	14	E114	47	EB01	80
WAQD	15	D824	48	SA3A	81
XO38	16	84DS	49	S4A9	82
UU09	17	S04L	50	LA8D	83
40FJ	18	FOR0	51	MUE0	84
X03C	19	2FF7	52	ER7E	85
DK49	20	R4KG	53	NEPT	86
G8LD	21	39GH	54	W8GA	87
P49X	22	PW04	55	PI31	88
A0A5	23	OEP5	56	2I10	89
39VS	24	R4G6	57	A234	90
XPE4	25	MF03	58	X3Q1	91
FE5C	26	OW75	59	NEC1	92
CXE5	27	MC90	60	GUF7	93
32H4	28	0OTB	61	A3K9	94
PD30	29	TI27	62	C5J0	95
10F4	30	W3RE	63	JH90	96
D947	31	905W	64	JUBI	97
FD4G	32	TRP2	65	V069	98
DK48	33	6GI3	66	T800	99
				4799	100

DER GROSSE FREEZER TEST

Keine Angst, hier geht es nicht um Tiefkühltruhen oder etwas ähnlich Langweiliges – als Freezer bezeichnet man jene unscheinbaren Module, mit deren Anschluß sich plötzlich ungeahnte Möglichkeiten auftun!





Bus Stop

Bestimmt habt Ihr schon von den verlockenden Vorzügen einer solchen Daten-Einfriermaschine gehört: unendlich Leben in jedem Spiel, Abspeichern sämtlicher Grafiken und völlig problemloses Erstellen von Sicherheitskopien. Wir haben mal drei dieser Wundergeräte etwas genauer unter die Plastikmäntel geschaut – schließlich will man ja wissen, welches für die eigenen Ansprüche und Möglichkeiten am besten geeignet ist!
Sowohl das Bus Stop- als auch das X-Power Professional-Modul sind Weiterentwicklungen des legendären „Nordic Power", einem der ersten Freezer-Cartridges, die für die „Freundin" erhältlich waren. Ersteres beschränkt sich auf den A 500, X-Power ist für alle Amiga-Modelle erhältlich. Der dritte Testkandidat hört auf den Namen Amiga Action Replay II und ist ebenfalls für jeden Amiga geeignet. Bei sämtlichen Geräten kann man mit Hilfe eines Drehreglers die Prozessorgeschwindigkeit reduzieren, wodurch beispielsweise besonders schnelle Actiongames auch für den Normalsterblichen spielbar werden. Außerdem ist an jedem Freezer irgendwo eine Taste angebracht, mit der man die verschiedenen Optionen auf den Bildschirm holt. Mal sehen, was die Wunderkästen da so im einzelnen zu bieten haben ...

Bus Stop

Hier handelt es sich um ein Steckmodul, das einfach in den Erweiterungsport auf der linken Seite des 500ers geschoben wird. Das Bus Stop ist der preisgünstigste der hier versammelten Datenkühler, logischerweise bietet es auch etwas weniger Möglichkeiten als die Konkurrenz. Wegen der (vergleichsweise) geringen ROM-Kapazität konnte man eben nicht gar so viele Funktionen unterbringen. Aber was geht, geht dank der Menüsteuerung über die F-Tasten (oder Anfangsbuchstaben) recht komfortabel vonstatten: Grafiken lassen sich als Hardcopy auf dem Drucker ausgeben oder als IFF-File abspeichern, um sie später mit einem Malprogramm zu bearbeiten – auch ganze Slide-Shows können so zusammengestellt werden. Sprites können in Farbe und Form verändert werden, ebenso lassen sich Bildgröße und -farbe manipulieren.
Kommen wir zum Sound: Es ist in vielen Fällen möglich, Musikstücke im Soundtracker-Format und gesampelte Sounds aufzuspüren, herauszuschneiden und abzuspeichern. Mit dem eingebauten Maschinensprache-Monitor (dem Herzstück jedes Freezers) kann man auf vielfältige Weise an den Chips selbst, wie auch am Speicher oder den Laufwerken herummanipulieren. Das alles im einzelnen aufzuzählen, würde aber zu weit führen – da man dafür Grundkenntnisse der Hexadezimal-Schreibweise benötigt, eignen sich diese Funktionen eh nur für Eingeweihte. Selbstverständlich läßt sich die Anzahl der Leben in einem Spiel erhöhen, diverse Diskettenbefehle sind aufrufbar, man kann ein Backup nahezu jedes Programms ziehen, und einen Virussucher kriegt man obendrein.

Amiga Action Replay II

Hier dürfen auch 2000er-Besitzer wieder mitlesen, denn das Action Replay II gibt es sowohl als Steckmodul (500/1000) als auch als Steckplatine für einen der 100 Pin-Slots im Amiga

2000. Was hat das gute Stück zu bieten? Zuerst einmal all das, was auch der Bus Stop kann, also in Stichworten: Grafiken herausfiltern und abspeichern, Sprite- und Bildeditor, Musikstücke aus dem Speicher auf Diskette ziehen, Viren aufspüren, Laufwerke und Speichererweiterungen abschalten, Trainerversionen mit mehr/unendlich Leben erstellen usw.. Das Gerätchen weist darüberhinaus aber auch einige Besonderheiten auf: Programmierer können es zum Debuggen ihrer Werke verwenden; Leute, die etwas zu verbergen haben, schützen ihre Disketten durch das eingebaute Codierungssystem, und Liebhaber von Actiongames haben die Möglichkeit, sich ein Dauerfeuer mit beliebiger Schußfrequenz einzustellen. Der obligatorische Maschinensprache-Monitor versteht angenehmerweise nicht nur die hexadezimale, sondern auch die binäre und die dezimale Schreibweise – umständliches Umrechnen entfällt also. Und noch ein ganz spezieller Clou: Gefreezte Programme können hier sogar *ohne* das Modul wieder eingeladen und gestartet werden!

So leistungsfähig das Gerät auch ist, in punkto Komfort muß man schon ein paar Abstriche machen, denn die Menüführung ist recht spartanisch ausgefallen: alle Eingaben erfolgen per Tastatur, zwischen den einzelnen Menüs wird mit den F-Tasten umgeschaltet. Aber dafür ist das beiliegende deutsche Handbuch wiederum sehr, sehr ausführlich.

X-Power Professional

Jetzt wird's richtig luxuriös – hier kommt der Freezer für User mit gehobenen Ansprüchen, die etwas mehr investieren können und wollen. Die einzelnen Menüs lassen kaum Wünsche offen, was Benutzerfreundlichkeit und gefällige Präsentation angeht: Alles wird elegant mit der Maus gesteuert, die Menüs können bei mehrmaligem Aufruf an verschiedenen Stellen des Bildschirms positioniert werden, der Monitor wartet mit einem echten Full Screen-Editor auf – was will man mehr? Natürlich stimmt hier auch die Leistung, z.B. lassen sich die Custom Chips sehr komfortabel editieren, und das Aufspüren verborgener Grafiken ist überhaupt kein Problem. Besonders hervorzuheben wäre vielleicht noch die Import/Export-Funktion: Damit kann man Programme „packen" und (vom Modul aus) wieder laden, ohne daß Speicherplätze verschoben werden.

X-Power belegt keinerlei rechnerinternen Speicherplatz, zudem ist es ausgesprochen kompatibel gegenüber praktisch allen Hardware-Erweiterungen. Neben den üblichen Features bietet es noch allerlei Extras wie eine Help-Funktion im Hauptmenü, außerdem wurde das Kopierprogramm „X-Copy Professional" in das Modul bzw. die Steckkarte integriert.

Klares Fazit: Für Spielefreaks und Einsteiger, die sich einen Freezer anschaffen wollen, sind Bus Stop und Amiga Action Replay II erste Wahl, wobei jeder selbst entscheiden muß, ob es ihm mehr auf Komfort oder auf größere Funktionsvielfalt ankommt. Profis und solche, die es werden wollen, sollten sich dagegen mal X-Power Professional und Amiga Action Replay II nebeneinander ansehen! (wh)

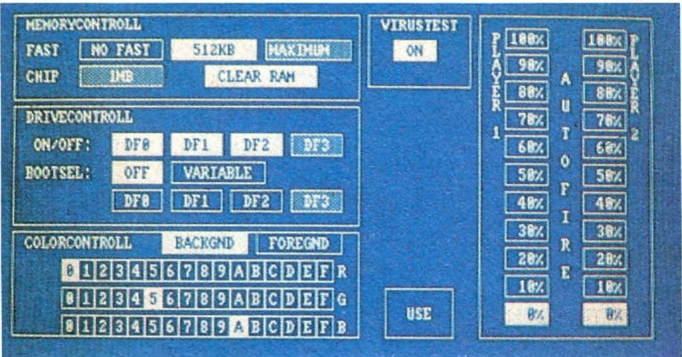
Das Unangenehmste zum Schluß – die Preise: Bus Stop kostet ca. 169,– DM, X-Power ca. 249,– DM, beide sind erhältlich über den

PHW Bestellservice
Tel.: 02273/2720

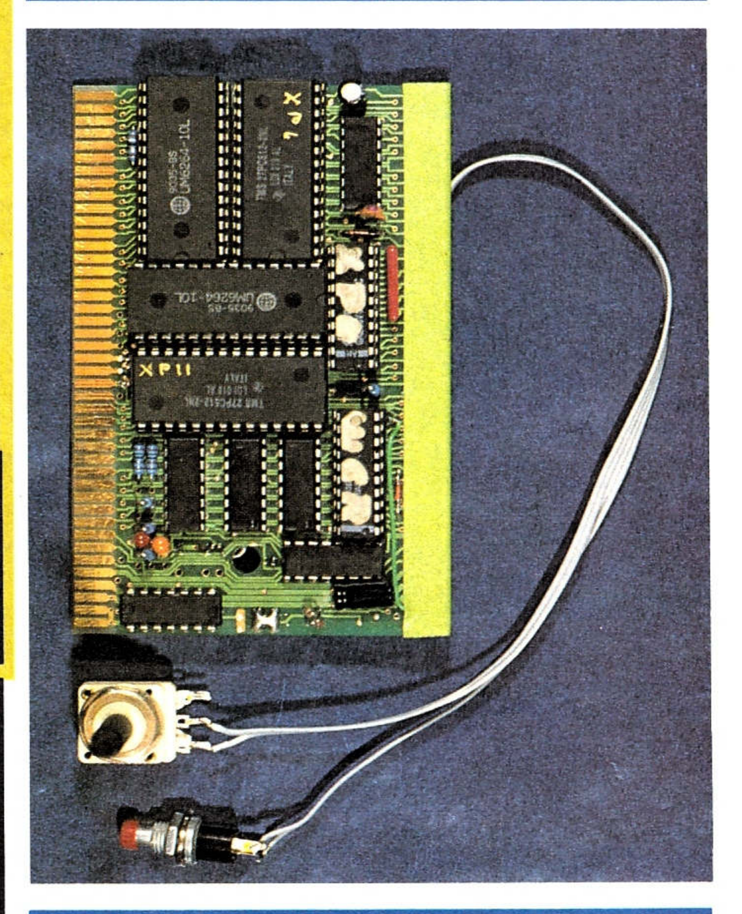
Amiga Action Replay II kostet ca. 189,– DM für den Amiga 500, bzw. ca. 219,– DM für den 2000er, erhältlich ist es über

Eurosystems
Huehnerstr. 11
D-4240 Emmerich
Telefax (!): 0031/8380/32146





Amiga Action Replay II



X-Power Professional

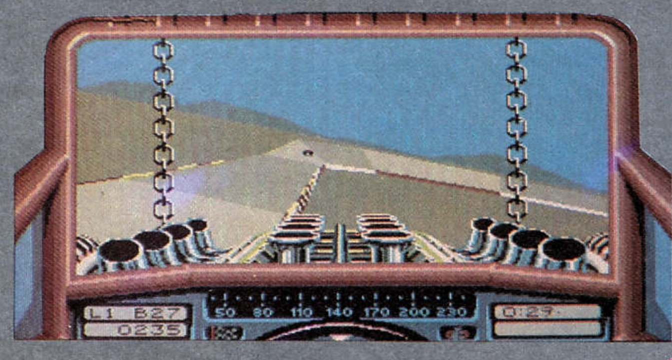
Nachschlag:

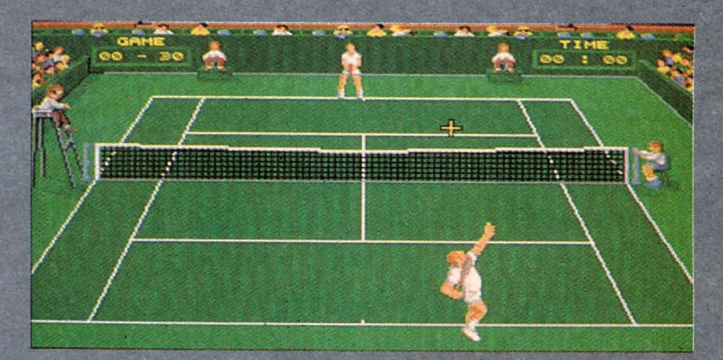
Gerade mal acht Wochen ist es her, da haben wir Euch 10 brandneue Compilations vorgestellt. Kaum war das Heft gedruckt, schon überschütteten uns die Hersteller mit 10 weiteren interessanten Spielesammlungen! Bittesehr, gibt's halt einen Nachschlag . . .

10 ganz neue Compilations



Irgendwie paßt der Termin ja auch ganz gut, denn schließlich: Hat Euer Geldbeutel die alljährlich an Weihnachten fällige Abmagerungskur schon weggesteckt? Nein? Eben! Und wo gibt's noch soviel Spielspaß für so wenig Geld? Nochmal eben! Ich meine, bis zu fünf Games zum Preis von einem, das ist doch ein Wort, oder? Und schon wieder eben! Klar, auch bei unserer neuesten Auswahl sind wieder ein paar faule Früchtchen dabei, aber wer die folgenden Seiten aufmerksam liest, findet ganz sicher eine Sammlung nach seinem Geschmack. Bleibt nur noch zu bemerken, daß die Vorstellungen natürlich auch diesmal wieder in alphabetischer Reihenfolge durchgehechelt werden. So, kann's jetzt endlich losgehen? Aber sicher doch!





Einfach traumhaft: Stunt Car Racer und Great Courts

Challengers

Dank der alphabetischen Ordnung gibt's zum Auftakt gleich das beste Stück des Tages: In UBI Softs Sammlung finden sich fünf Spiele, drei davon sind absolute Spitzentitel! Da wären als erstes **Kick Off** und **Great Courts**, also der Welt bestes Soccergame und eine der feinsten Tennis-Simulationen überhaupt. Beide Titel werden höchstens von ihren kürzlich erschienenen Nachfolgern in den Schatten gestellt. Hammer Nummer drei ist **Stunt Car Racer**, die wilde Autojagd über verrückte Hindernisstrecken in schneller Vektorgrafik. Mit **Fighter Bomber** liegt dann noch ein relativ einfacher (da stark actionbetonter) Flugsimulator in der Box, für den auch schon eine Mission Disk erhältlich ist. Abgerundet wird das Sonderangebot von **Super Ski**, einem eher mittelprächtigen Wintersportereignis in hübscher 3D-Grafik. Wer noch nicht alle der drei erstgenannten Games besitzt, sollte hier unbedingt zuschlagen, zumal sämtliche Anleitungen in deutsch sind, und der Preis mit ca. 99,– DM schon fast ein Witz ist!

Finale

Elites Viererpackung ist nicht ganz so ein Paukenschlag, bietet aber ordentliche Unterhaltung für's Geld. Allen voran findet man hier **Paperboy** – und die Amigaversion des bekannten Geschicklichkeits-Automaten kann sich ja wirklich sehen lassen! Wer vom Zeitungsausfahren per Fahrrad die Nase voll hat, steigt ins Auto um und gibt den Gegnern in **Overlander** Zunder. Gut, die „Road-Action" ist nicht gerade ein Meilenstein, das zweite 3D-Ballerspiel aber schon: **Space Harrier**. Den Dauerläufer mit der großen Wumme braucht man wohl nicht mehr extra vorzustellen, hier ist er mit der älteren Version des ersten Teils vertreten (20 Level). Zum guten Schluß hat diese Sammlung klassischer Arcade-Umsetzungen dann noch **Ghosts'n Goblins** zu bieten. Zwar reichen Ritter Arthurs Action-Abenteuer im Land der Geister und Dämonen nicht ganz an die Vorlage heran, aber welche Automatenumsetzung tut das schon? Notorische Spielhallengänger werden hier für ca. 84,– DM recht gut bedient, eine deutsche Anleitung ist Ehrensache.

Bunt gemixt ist halb gewonnen: Paperboy, Overlander, Ghouls'n Ghosts und Space Harrier



In Action

Der Titel von Accolades neuer Compilation ist ein bißchen irreführend, findet man in der Box doch drei Sportspiele und den Flugsimulator **Blue Angels**. Leider ist die Kunstflugshow nicht gerade ein Vorbild an Realismus, auch die Vektorgrafik könnte etwas schneller sein – aber für friedfertige Naturen ist die Auswahl in Sachen Computerfliegerei ja nicht allzu groß. Weit empfehlenswerter ist da schon **Grand Prix Circuit**, wo heiße Formel I Rennen in feinster Optik am Programm stehen. Weiter geht's mit **Fast Break**, einem Basketballspielchen für Einsteiger, das im direkten Vergleich mit der Konkurrenz (z.B. „Omni-Play" oder „TV Sports Basketball") keine allzu gute Figur macht. Last not least enthält die Schachtel dann noch **4th & Inches**, eine der wenigen hierzulande erhältlichen Umsetzungen des amerikanischen Nationalsports Football. Alles in allem eine sehr durchwachsene Sammlung, für die eigentlich nur eingefleischte Fans die geforderten 99,– DM hinblättern sollten. Ach ja: Alle Anleitungen sind in deutsch.

Sportliche Action mit Grand Prix Circuit und Fast Break





Hier geht die Post ab: Crack Down, Super Wonder Boy, Turbo Out Run und Dynamite Düx

Mastermix

Hier gibt's echte Action, nämlich fünf Sega-Games à la U.S.Gold. Fangen wir mit dem schlechtesten Spiel der Sammlung an, der Hubschrauber-Hatz **Thunder Chopper**. Grafisch ist die Sache zwar gelungen, spielerisch aber total daneben. Ähnliches gilt für **Turbo Out Run**: Der Ausflug im feuerroten Ferrari ist zwar ganz lustig, nur leider viel zu einfach. Gar nicht einfach ist hingegen **Crack Down**, die moderne Variante des klassischen Gauntlet-Themas. Ein oder zwei Spieler dürfen sich am Splitscreen duch ein Gebäude ballern, in dem es von Gegnern nur so wimmelt. Bleiben noch zwei Games im zuckersüßen Comic-Look, nämlich **Dynamite Düx** und **Super Wonder Boy**. Ersteres ist ein nicht ganz ernst gemeintes Prügelspiel, in dem ein bis zwei Enten die Fäuste fliegen lassen, letzteres ein Arcade-Adventure vom Feinsten. Optisch mag der Geschicklichkeitstest trotz der Shops und geheimen Bonusräume ja nicht sooo toll sein, aber spielerisch ist das Teil eine Wucht! Wer sich also den Mastermix zulegt, erhält für seine 79,– DM eine gut sortierte Sammlung samt deutscher Anleitung zu jedem Spiel.



Finger weg von Austerlitz & Konsorten!

Mind Games

Wird Zeit, daß mal eine echte Katastrophe auftaucht – hier ist sie schon! Geboten werden drei strategische Konfliktsimulationen, wovon sich zwei gleichen wie ein Ei dem anderen: **Waterloo** und **Austerlitz**. Bei beiden handelt es sich um die für PSS typischen Fließbandspielchen: Miese Baukasten-Grafik, kaum vorhandener Sound, umständliche Handhabung und Spielspaß, den man mit der Lupe suchen muß. Der dritte im unseligen Bunde ist **Conflict Europe**, wo sich zur schlechten Präsentation auch noch ein geschmacksverirrter Handlungsablauf gesellt. Oder wolltet Ihr schon immer mal einen auf Europa begrenzten Atomkrieg führen? Nö, für Amiga-Strategen gibt es allemal besseres als diesen Schrott hoch drei für ca. 79 Märker (trotz deutscher Anleitung). Bei PSS hat man sich schon etwas dabei gedacht, keine Screenshots auf die Packung zu drucken...

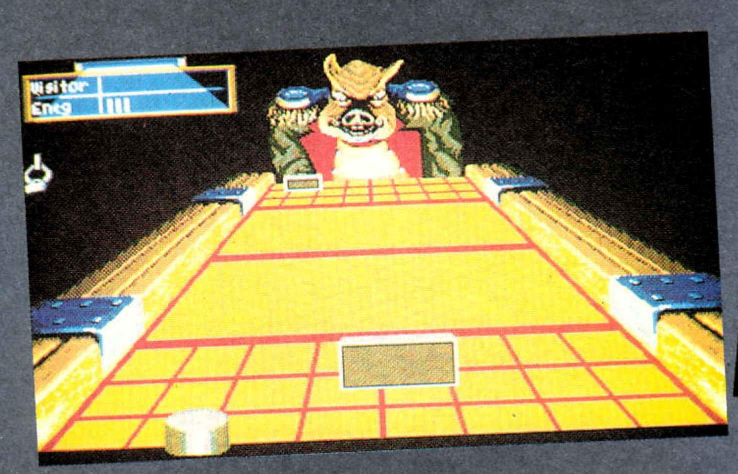




Nicht jedes Platin ist wertvoll: Der tolle Strider und der weniger tolle Black Tiger

Platinum

Was Automatenumsetzungen betrifft, sind Capcom-Maschinen ja eine Spezialität von U.S. Gold. Hier findet man gleich vier solcher Games, unter anderem den Nachfolger von „Ghosts'n Goblins", nämlich **Ghouls'n Ghosts** (das komischerweise am Amiga zuerst herauskam). Wiederum verliert Ritter Arthur im Kampf gegen diverse Ungeheuer zunächst seine Rüstung und dann sein Leben, überhaupt sind die Unterschiede zum Vorgänger gering. Dann gibt's da noch **Strider**, ein gelungenes Actionspektakel, in dem der messerschwingende Held im Rußland der Zukunft für Ordnung sorgt. Ebenfalls in ferner Zukunft spielt **Forgotten Worlds**, ein ganz ausgezeichnetes Ballerspiel mit Zwei-Spieler-Option, guter Grafik, sowie jeder Menge Waffen und Gegner. Das schwarze Schaf der Sammlung ist wohl **Black Tiger**. Wieviel hatte man sich doch von diesem Spiel erwartet, und wie wenig hat man bekommen: hauptsächlich eine miese Steuerung und erbärmliches Ruckelscrolling! Action-Freaks dürfen hier dennoch unbesorgt zugreifen; für ca. 79,– DM erhält man neben einer Extraportion Spaß auch deutsche Kurzanleitungen zu jedem Spiel.





Durchwachsene Angelegenheit: Shufflepuck Cafe und Conqueror

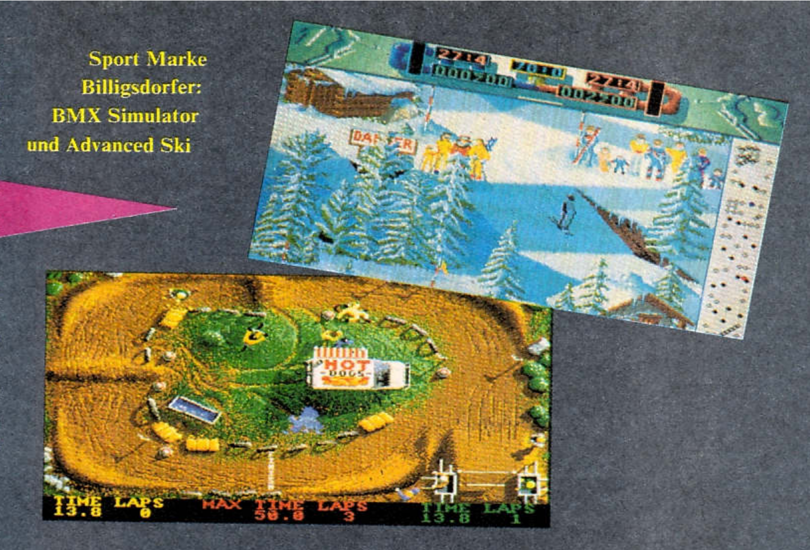
Platinum Top 4

Abgesehen vom Namen sind die Gemeinsamkeiten mit U.S. Golds Compilation gering: Hier geht's querbeet von Strategie über Sport bis Action. **Day of the Pharaoh** ist ein rundum gelungenes Handelsspiel im alten Ägypten, bei dem von der Grafik bis zum Gameplay eigentlich alles stimmt. Auch der **Volleyball Simulator** wird zumindest den Freunden dieses Sports Freude machen. Dann folgt ein Besuch im **Shufflepuck Cafe**, wo man gegen eine Horde absonderlicher Aliens zu einer Runde Airhockey antreten kann – ein ausgeflipptes Vergnügen! Zum Abschluß darf man noch mit **Conqueror** Jagd auf gegnerische Panzer machen. Das Game ist eine Umsetzung vom Archimedes und verfügt über sehenswerte 3D-Grafik, wird aber bald langweilig. Insgesamt bietet Rainbow Arts Sammlung also solides Mittelmaß aus deutschen Landen mit deutscher Anleitung für ca. 79,– deutsche Mark.

Quattro Sports

Unsere drei übrigen Testkandidaten sind allesamt reinrassige Sportspiel-Sammlungen. Am abwechslungsreichsten und auch am preisgünstigsten ist diese vom Low Budget Spezialisten Code Masters. Hier findet man das Rennspielchen **BMX Simulator**, das nicht zuletzt dank der Vogelperspektive an den Klassiker „Super Sprint" erinnert. Dann kommt **Italia 1990**, ein in jeder Beziehung simples Soccergame. Weiter ist noch sehr bescheidenes Wintersportvergnügen mit **Advanced Ski** angesagt, ehe es bei **Pro Tennis** auf den Court geht. Nun ja, alle vier Spielchen haben seinerzeit nur 19 Märker je Stück gekostet – da darf man halt keine Wunder erwarten. Mit einer deutschen Anleitung ist's ebenfalls Fehlanzeige, aber besonders sparsame Zocker könnte ja vielleicht der Schleuderpreis von schlappen 49 Steinen reizen.

Sport Marke Billigsdorfer: BMX Simulator und Advanced Ski







Fußball ohne Höhepunkte: Bodo Illgners Super Soccer und Football Manager 2

Soccer Mania

Nun ist es mit der Abwechslung endgültig vorbei, ab jetzt regiert König Fußball. Bloß: Auf Addictives Compilation sind nicht gerade seine Sternstunden vertreten. Da hätten wir einmal die Action-Varianten **Bodo Illgners Super Soccer** und **Microprose Soccer**, die beide soliden Rasensport versprechen, aber keineswegs die Highlights des Genres sind. Wer sich hingegen mehr zum Beruf des Managers hingezogen fühlt, kann sein Talent am **Football Manager 2** erproben. Vom gleichen Spiel ist auch noch die **World Cup Edition** mit erweiterten Optionen in der Box. Alles schön und gut, deutsche Anleitungen gibt's auch, trotzdem ist diese Sammlung für ca. 79,– DM nicht erste Wahl.

World Cup Year 90

Bei Empire liegen nur drei Disketten in der Schachtel, wovon man zwei gleich drin lassen kann, nämlich **International Soccer** und **Track Suit Manager**. OK, man kann sie natürlich auch rausnehmen, dann hat man einmal ein (knapp) durchschnittliches Fußballspiel und zum anderen eine reichlich schwachbrüstige Manager-Simulation mit erbarmungswürdiger Spargrafik. Wäre nicht auch das wunderbare **Kick Off** mit in der Sammlung, könnte man die Sache getrost unter „vergessen wir's" abhaken – so reicht's immerhin haarscharf für das Prädikat „mittelmäßig". Wer also das WM-Jahr nochmal von seiner schwächeren Seite Revue passieren lassen will, der hole sich diese Sammlung samt deutschen Anleitungen für ca. 84,– DM. Wer hingegen nur auf **Kick Off** steht, ist mit UBI Softs „Challengers" sehr viel besser bedient!



Das starke Kick Off reißt die ganze Sammlung aus dem Feuer!

Aus und vorbei, das war der Schlußpfiff, Leute. Wie nicht anders zu erwarten, gab es viel Mittelmaß, ein bißchen Gutes, ein bißchen Schlechtes, und einen Spitzenreiter, der seinen Titel wirklich verdient. „Mehr kann man doch eigentlich nicht erwarten, oder? Schon gar nicht, wenn man bedenkt, daß auf den letzten Seiten sage und schreibe 40 Games vorgestellt wurden, die alle zusammen nur knapp über 800 Mark kosten. Also lächerliche 20 Märker pro Spiel, und dafür bekommt man das tolle „Kick Off" sogar gleich zweimal ... (ml)

TITEL	CHALLENGERS	FINALE	IN ACTION	MASTER-MIX	MIND GAMES	PLATINUM	PLATINUM TOP 4	QUATTRO SPORTS	SOCCER MANIA	WORLD CUP YEAR 90
Bewertung	Super	Gut	Mittel	Gut	Schlecht	Gut	Mittel	Schlecht	Mittel	Mittel
Anzahl d. Spiele	5	4	4	5	3	4	4	4	4	3
Preis	99,– DM	84,– DM	99,– DM	79,– DM	79,– DM	79,– DM	79,– DM	49,– DM	79,– DM	84,– DM
Hersteller	UBI Soft	Elite	Accolade	U.S. Gold	PSS	U.S. Gold	Rainbow Arts	Code Masters	Addictive	Empire
Bezug	Rushware	Bomico	Leisuresoft	Koronasoft	Leisuresoft	Koronasoft	Rushware	Leisuresoft	Koronasoft	Koronasoft

WANTED

Mit Software 2000 in den Wilden Westen

Bekanntermaßen beginnt der Wilde Westen gleich hinter Bad Segeberg: Wenn abends der glühende Sonnenball allmählich am Horizont versinkt, kann man dort gelegentlich Winnetou dabei beobachten, wie er müde vom langen Tagesritt in die Stadt einreitet und sein treues Pferd vor dem Saloon festbindet. Gut, Ihr wißt natürlich längst, daß Winnetou in Wirklichkeit Pierre Brice ist – aber wißt Ihr auch schon, daß Pierre Brice in diesem Jahr zum letzten Mal Winnetou ist? Und daß Ihr ihm dabei zuschauen könnt – kostenlos, versteht sich?

Tja, es gibt sie nämlich noch, die echten deutschen Cowboys: Die meisten davon arbeiten für Software 2000 und haben dort vor kurzem „Wild West World" fabriziert, eine Wirtschaftssimulation von echten Männern für echte Männer. Und nun haben sich die Jungs überlegt, daß es doch eigentlich ganz schön wäre, wenn sie einem jungen Westerner die Chance gäben, sich Winnetou und Old Shatterhand mal live anzusehen. Also sind sie zu uns in die Redaktion geritten und haben ihre Satteltaschen weit aufgemacht: Herausgekommen sind 20 „Wild West World", 60 „Century" und eine Einladung zu den Karl May Festspielen in Bad Segeberg für zwei Personen (inklusive Anreise, Hotel und allem Drum und Dran).

Wer jetzt was von den Sachen gewinnen will, braucht uns nur eine simple kleine Frage zu beantworten: Wie heißt der berühmte Westernheld (Vorname), der den Beinamen „The Kid" trägt? Ansonsten läuft alles wie gewohnt: Einsendeschluß ist der 10. März 1991, der Rechtsweg führt Euch auch diesmal nur in die Irre, und die Adresse für Euer Postkärtchen findet Ihr unten. Alsdann – sattelt schonmal die Pferde, Herrschaften!

Die Gewinne:

1. Platz
Ein Wochenende für zwei Personen bei den Karl May Festspielen in Bad Segeberg
1 x „Wild West World"
1 x „Century"
2. bis 20. Platz
1 x „Wild West World"
1 x „Century"
21. bis 60. Platz
1 x „Century"

Joker Verlag
„Wild West"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

Als der Amiga seinen Siegeszug antrat, galten Textadventures mit aufwendigem Parser noch als Nonplusultra der Programmierkunst. Und obwohl die „Freundin“ diesem Genre naturgemäß nie viel abgewinnen konnte, ist der Ruf der Magnetic Scrolls Spiele bis heute legendär!

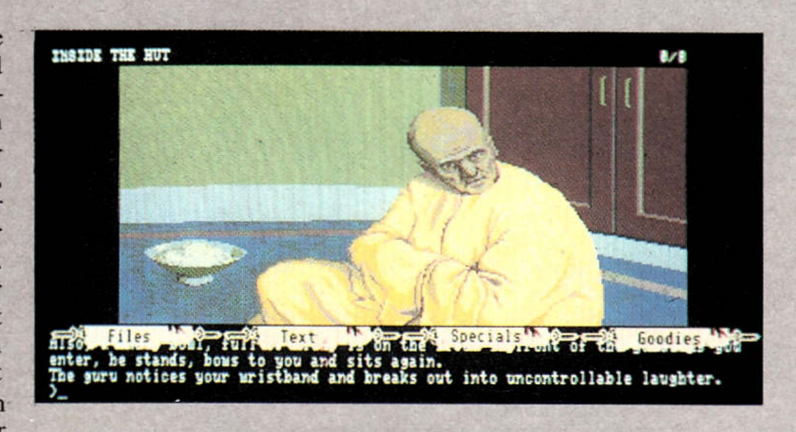
THE PAWN

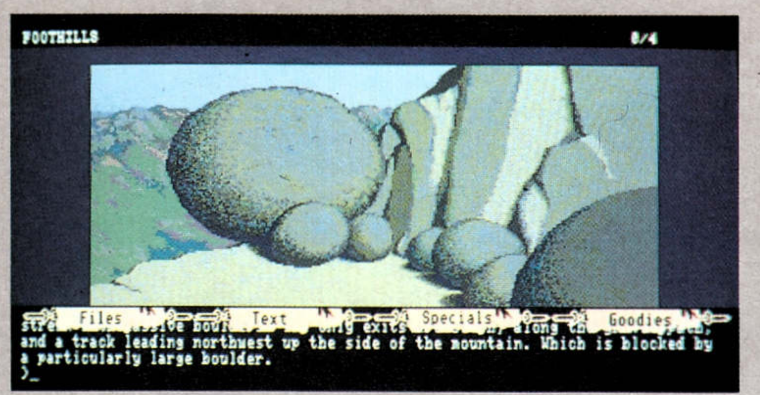
Wir schreiben das Jahr 1986, den Adventure-Markt teilen inzwischen längst verschwundene Firmen wie Telarium und (allen voran) Infocom unter sich auf – die Blütezeit der Sierra-Games liegt noch in ferner Zukunft. Mit den neuen 16 Bit-Rechnern Amiga und Atari ST weiß adventuremäßig niemand etwas Rechtes anzufangen, schließlich sind bei einem ordentlichen Abenteuerspiel die Grafiken (falls überhaupt vorhanden) nur Nebensache, und gespielt wird mit Tastatur statt Maus. Das Angebot für abenteuerlustige Amigianer war in jenen Tagen also mehr als dünn, bis... ja, bis Magnetic Scrolls, die junge Programmierertruppe um Anita Sinclair, ihr Erstlingswerk The Pawn auch für die „Freundin“ umsetzte. Das Game war denn auch ein Verkaufserfolg von Anfang an, hatte es doch alles, was den anspruchsvollen Abenteurer freut: eine hervorragende Story mit kniffligen Rätseln, einen exquisiten Parser in Infocom-Qualität und ca. 30 sehenswerte Grafiken (auch wenn sie am ST erstellt waren).

The Pawn nimmt das Fantasy-Genre gekonnt auf die Schippe. Erzählt wird eine Geschichte aus dem Land Kerovnia, dessen König Erik vor großen Problemen steht. Einst hatte er nämlich das Volk der Zwerge ausgewiesen, wodurch den Einheimischen aber gleichzeitig die besten Whiskybrenner weit und breit verlorengegangen sind. Und da die Kerovnianer ein trinkfester Haufen sind, hätte er die Zwerge jetzt gerne zurück – die aber pfeifen ihm was. Macht nix, Unterstützung ist schon unterwegs: Etwa zur gleichen Zeit muß der Spieler feststellen, daß er nicht nur plötzlich ein kleidsames aber hinderliches Silberarmband trägt, sondern auch noch auf mysteriöse Weise von unserer Welt in die Gefilde Kerovnias teleportiert wurde...

Das Spiel glänzt durch hintergründigen Humor und anspruchsvolle Texte – ohne fundierte Englischkenntnisse ist man aufgeschmissen. Der Parser versteht nicht nur komplizierte Schachtelsätze und zeitsparende Abkürzungen, auch bei ausgefallenen Eingaben wird der Spieler nur selten mit dem ungeliebten „I don't understand...“ abgespeist. Zudem hat man der Amigaversion eine mausgesteuerte Menüleiste spendiert: Hier kann abgespeichert und geladen werden, man kann die Schriftgröße ändern, sich die möglichen Ausgänge aufzeigen lassen, ein Spielprotokoll ausdrucken und vieles mehr. Ja, auf Wunsch liest einem der Amiga die Texte sogar vor, und an codierte Hints wurde ebenfalls gedacht!

Sicher, aus heutiger Sicht werden die Grafiken niemand mehr vom Hocker reißen, aber handwerkliches Können und atmosphärische Dichte sind ihnen auch jetzt noch nicht abzusprechen.





Addiert man nun noch die hübsche Titelmelodie, so bleibt die schlichte Erkenntnis, daß The Pawn ein zeitlos schönes Adventure ist. Kein Wunder, daß auch alle späteren Magnetic Scrolls Abenteuer (z.B. „Guild of Thieves“, „Corruption“, „Fish“, etc.) zu den Highlights des Genres zählen. Da macht auch „Wonderland“ keine Ausnahme, das kürzlich für den PC herauskam und hoffentlich bald auf den Amiga umgesetzt wird. Fazit: Ein richtig knackiges Textadventure kommt eigentlich nie aus der Mode! (ml)

Zeitspiegel:	Gestern – Heute
Grafik:	85% – 72%
Sound:	69% – 55%
Handhabung:	90% – 81%
Spielidee:	88% – 83%
Dauerspaß:	87% – 87%
Gesamteindruck:	88% – 82%
Für Fortgeschrittene	



Aus, Schluß und vorbei: Unsere dreiteilige Hintergrundreportage über die großen Rollenspielsysteme der Gegenwart findet diesmal unwiderruflich ihr Ende. Zum Trost hätten wir noch eine interessante Neuerscheinung für die Strategen unter Euch anzubieten . . .



AD & D

Im Jahre 1978 wurde die Welt um ein Nachschlagewerk reicher: Das AD & D Spielerhandbuch war dem Dunkel von Gary Gygax' Studierstube entstiegen und enthielt auf 126 DIN A4-Seiten das gebündelte Rollenspielwissen der damaligen Zeit. Oder soll man sagen, einen kleinen Ausschnitt daraus? Denn gleichzeitig bzw. in weiterer Folge erschienen auch noch das Handbuch für den Spielleiter, ein (zweibändiges!) Monsterhandbuch und zahllose Abenteuermodule. In der seit kurzem auch in deutsch erhältlichen zweiten Auflage haben diese Folianten nochmals deutlich an Umfang gewonnen, so endet das Spielerhandbuch mittlerweile erst auf Seite 267 . . . Für wen ist dieser „Fantasy-Brockhaus" nun eigentlich geschrieben? Zuvörderst natürlich für die Spielleiter einer AD & D Runde und solche, die es werden wollen. Mit dem kompletten Nachschlagewerk im Regal verfügt man über eine unerschöpfliche Quelle von Antworten für nahezu alle Zweifelsfragen des Rollenspiel-Lebens – in den dicken Schwarten steht so ziemlich alles, was man sich an Rollenspielregeln nur ausdenken kann! Aber mal ein bißchen genauer: Ein wichtiges Merkmal von AD & D ist die unübertroffene Auswahl von Rassen (einschließlich Gnomen, Halbelfen, Halblingen etc.) und Klassen (Druiden, Paladine, Waldläufer, Illusionisten etc.). Zudem sind – mit gewissen Einschränkungen – auch Kombinationen erlaubt, z.B. könnte ein Gnom als Kämpfer anfangen und sich dann zum Illusionisten weiterbilden. Desweiteren sind die Regeln so abstrakt formuliert, daß sie sich im Prinzip für jedes beliebige Szenario eignen. So können verwegene Spielleiter ihre Gruppe ohne weiteres mal per UFO in den Wilden Westen schicken – rein regeltechnisch geht das! Es ist tatsächlich kaum eine Spielsituation denkbar, die nicht irgendwo in diesem Mammutwerk berücksichtigt und genauestens geregelt wäre (Kämpfe unter Wasser oder in der Luft? Kein Problem!). Klar, daß auch die Ausstattung entsprechend großzügig ausgefallen ist; mit Ausnahme der (größtenteils ausgezeichneten) Abenteuer-



module handelt es sich bei allen erschienenen Bänden um richtig gebundene, dicke Bücher. Illustriert sind sie meist recht ordentlich, wenn auch keine großartigen Kunstwerke darin zu finden sind. Lobend hervorzuheben wäre schließlich noch, daß das ganze Werk sehr verständlich geschrieben ist. Bleibt die Frage nach den Ähnlichkeiten mit den AD & D Computer-Rollenspielen. Nun, im Grunde beschränken sie sich auf ein paar fundamentale Gemeinsamkeiten in Sachen Kampf- und Magiesystem, auch bei den Hintergrundstories und der Charaktererschaffung ist die Familienähnlichkeit unverkennbar. Dennoch bietet der Computer naturgemäß nur einen kleinen Ausschnitt dessen, was bei AD & D tatsächlich so los ist – stürzt Euch mal mit ein paar Freunden ins Abenteuer, und Ihr werdet wissen, was ich meine...!

Ascalion

Die deutsche Ausgabe des amerikanischen „Borderlands“ ist dem altbekannten (und hier bereits vorgestellten) Strategieklassiker „Civilization“ nicht ganz unähnlich. Hier wie dort handelt es sich um ein Fantasy-Brettspiel, in dem es darum geht, ein Barbarenvolk von den Bäumen herunter- und auf unsere Zivilisationsstufe hochzuhieven. Im einzelnen sieht das bei Ascalion so aus:

Gespielt wird in (beliebig vielen) Runden mit jeweils sechs Phasen – solange, bis ein Spieler drei Städte besitzt und dadurch sein Volk in die Zivilisation geführt hat. Die Phasen sind: 1. Wechsel des Startspielers, 2. Entwicklung, 3. Produktion, 4. Handel, 5. Transport und 6. Angriff. Zu Beginn werden auf dem Spielplan (einem vom Meer umgebenen, fiktiven Kontinent mit vielen kleinen Ländern) die „Rohstoffquellen“ zufällig verteilt, mit denen dann in der Produktionsphase die entsprechenden Rohstoffe erzeugt werden. In der Entwicklungsphase tauscht man nun bestimmte Rohstoffkombinationen gegen sogenannte Entwicklungsgüter ein, als da wären Waffen, Städte, Boote und Schiffe. In der Handelsphase wird gehandelt, sprich, die Spieler tauschen untereinander die benötigten Rohstoffe aus. Es wird wohl niemanden verwundern, wenn er jetzt auch noch erfährt, daß in der Transportphase die Rohstoffe (und Waffen) transportiert werden. Dies dient zum einen dazu, die begehrten Rohstoffkombinationen (in einem Land) zusammenzubringen; zum anderen richten sich in der nun folgenden Angriffsphase die Kampfwerte der beteiligten Länder/Boote/Schiffe nach der Zahl der dort vorhandenen Waffen, Boote, Städte etc. Ob ein Angriff erfolgreich ist, wird einfach durch einen Vergleich der Kampfwerte von Angreifer und Verteidiger ermittelt.

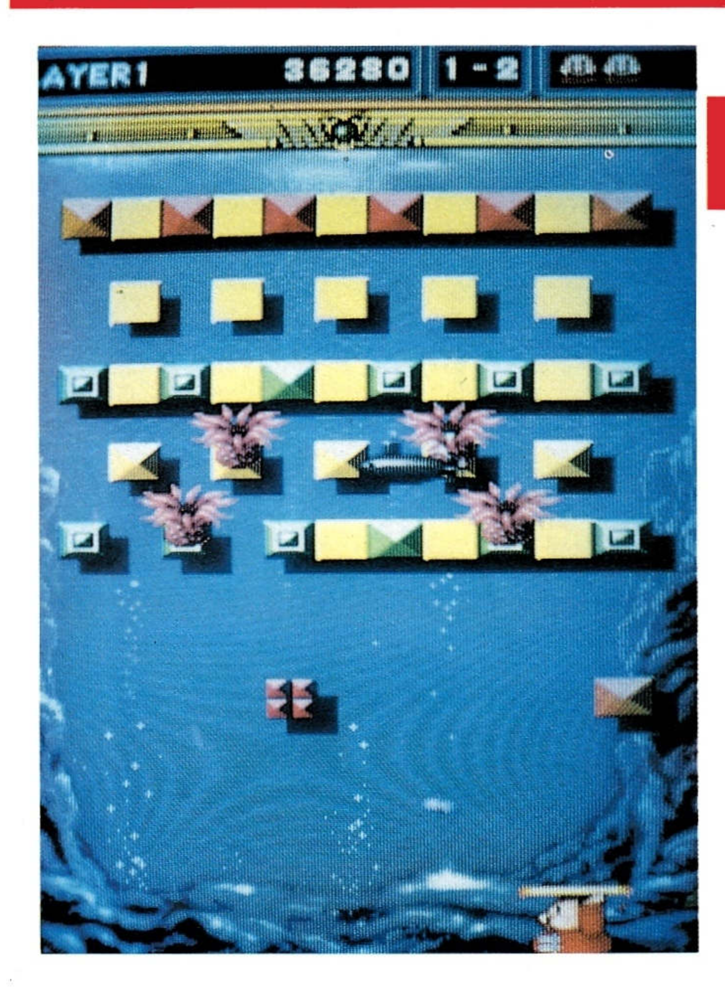
Das klingt zwar alles nicht sonderlich aufregend, aber die strategische Note erhält das Game ja erst dadurch, daß die Spieler sich (vor allem in den Transport- und Angriffsphasen) gegenseitig behindern oder unterstützen, miteinander Angriffs- oder Verteidigungspakte schließen können. Wer „Civilization“ mochte, wird mit Ascalion eine reizvolle Variante davon kennenlernen, aber auch wer das Vorbild nicht kennt, sollte sich's ruhig mal ansehen. Das mitgelieferte Spielmaterial ist akzeptabler Durchschnitt, die Anleitung ist dagegen sowohl inhaltlich als auch ausstattungsmäßig eher dürftig.

Auch diesmal wollen wir wieder unsere Rezensionsexemplare loswerden; wer eines davon haben möchte, beantworte bitte eine der folgenden Fragen: Ein recht bekannter Druide treibt in den Asterix-Heften sein Unwesen – wie heißt er? Stammleser aufgepaßt: In welchem Amiga Joker wurde „Civilization“ vorgestellt? Die Antworten vom letzten Mal lauten „AD & D“ und „Spider-Man“ (oder auch „Dr. Doom's Revenge“). Ansonsten – viel Glück! (od)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

AD & D (Spielerhandbuch)	Ascalion
Spielmaterial: 86%	**Spielmaterial:** 61%
Spielregeln: 81%	**Spielregeln:** 52%
Spielreiz: 82%	**Spielreiz:** 77%
Besonderes: Es gibt nur die verschiedenen Handbücher bzw. Module, aber keine kompletten Sets.	**Besonderes:** In der Anleitung sind Erweiterungsregeln vorhanden, mit denen sich das Spiel um einiges komplexer gestalten läßt.
Schwierigkeit: Für Experten	**Schwierigkeit:** Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 44,– DM	**Preis:** ca. 54,– DM
Bezug: Playsoft Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421/48 19 72	**Bezug:** Playsoft Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421/48 19 72

Meist sind auf dieser Seite ja die Geräte berühmt-berüchtigter Automatenhersteller vertreten, heute bekommen mal zwei Newcomer ihre Chance: Neben einem brandneuen Sega-Maschinchen wollen wir Euch diesmal auch Platinen eher unbekannter Herkunft vorstellen.



Thunder & Lightning eine *stein*alte Angelegenheit . . .

Damit die Sache auch schön spannend bleibt, fangen wir mit einem satten Reinfall an und steigern uns dann langsam bis zum Finale Furioso. Besagter Flop-Automat wurde von einer hierzulande kaum bekannten Company namens Visco verbrochen und nennt sich **Thunder & Lightning**. Ob Ihr es glaubt oder nicht, das Teil ist eine „Arkanoid“ Variante – und das um diese Uhrzeit! Die Unterschiede zum Original beschränken sich auf ein aufgepepptes Leveldesign, ein paar neue Extras und die Vorgeschichte, bei der mal wieder die Rettung einer von Dämonen entführten Freundin angesagt ist. Vom Spielprinzip her aber ist **Thunder & Lightning** ein Break Out Game reinsten Wassers!

Anstatt eines 08/15-Paddels steuert man ein fettes Männchen mit einem Brett auf dem Kopf am unteren Screenrand entlang und versucht so einen Ball zurückzuspielen, um damit Steinformationen abzutragen. Grafisch ist der öde Geschicklichkeitstest etwas ansprechender als es „Arkanoid“ war, die meisten Level handeln unter Wasser und haben als Störenfriede U-Boote, Kraken oder Fischlein zu bieten. Neben Uralt-Extras wie geteilten Bällen und Klebstoff gibt's immerhin ein paar bescheidene Neuerungen; z.B. verwandelt sich der Ball zeitweise in eine Art Bowlingkugel, mit der man auf einen Schlag tüchtig abräumen kann. Auch der Sound ist ganz nett – aber was hilft's, wenn das Gameplay einen Bart hat, der mindestens so lang wie die Autobahn München/Salzburg ist?

Visco darf also kaum mit dem Nobelpreis für Originalität rechnen, ebensowenig die TAD Corporation. Auch ihr **Blood Bros.** kommt mit einer geklauten Grundidee daher, ist es doch ein Remake des Metzel-Klassikers „Cabal“, nur halt im Western-Look. Im Gegensatz zum einschläfernden Arkanoid-Aufguß macht die Balleraction aber wenigstens Spaß, zumal hier (anders als bei der Vorlage) eine Prise Humor im Spiel ist. Auf insgesamt 25 verschiedenen Screens dürfen Seite an Seite ein Cowboy und ein Indianer mit allerlei Gangstern aufräumen, zwischendurch sorgen galoppierende Schweine und hysterisch herumhüpfende Bartänzerinnen immer wieder für ein Lächeln.

Unsere Helden können vertikal am unteren Bildschirmrand entlang bewegt werden, gezielt wird mit einem Fadenkreuz. Genau wie bei „Cabal“ dient auch bei den „Blutsbrüdern“ der zweite Feuerknopf dazu, die Spielfigur einen chicen Salto schlagen zu lassen, um dem gegnerischen Kugelhagel zu entgehen. Hat man sich eines der Extras wie Dynamitstangen oder ein Gewehr mit Zielfernrohr erkämpft, so wird beispielsweise das Fadenkreuz größer, wodurch man mehr Feinde mit einem Schuß erwischt. Pro Level gilt es ca. vier Bilder leerzuballern, wobei auch Gebäude und andere Landschaftsteile in Schutt und Asche gelegt werden.

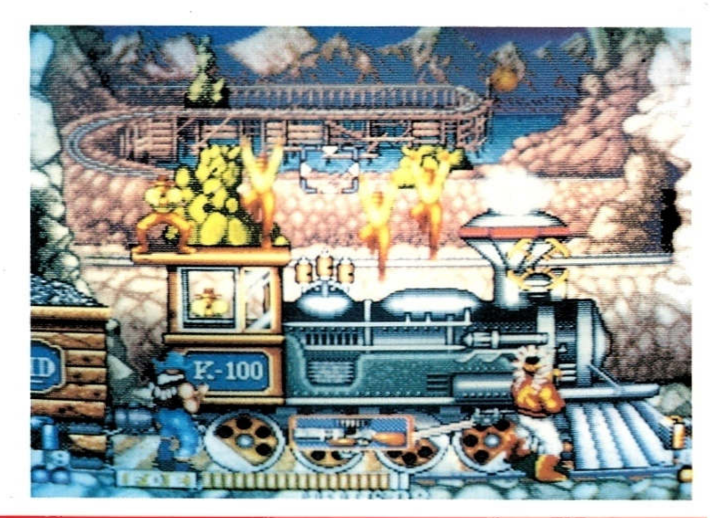
Grafisch ist **Blood Bros.** nicht unbedingt eine Augenweide, alles ist zwar schön bunt, aber doch reichlich blockig gezeichnet – am Amiga gibt es optisch reizvollere Spiele. Immerhin ist für Abwechslung gesorgt, auf dem Weg von der Stadt zu einer Farm, einem Wasserfall, einem Bergwerk, etc. begegnet man massenweise Reitern, Indianern, Zügen, Trecks und vielem mehr. In Sachen Sound gibt es eine unaufdringlich vor sich hin düdelnde Hintergrundmusik und die üblichen Effekte (Bum, bum, uuaahh!) zu vermelden. Alles in allem also nix Besonderes, aber zu zweit ist der Computer-Western recht kurzweilig. Besonders Baller-Novizen dürfen hier ruhig mal ihr Klimpergeld riskieren, da der Schwierigkeitsgrad nicht sehr hoch angesiedelt ist.

Nachdem unser Techtelmechtel mit weniger berühmten Herstellern also doch nichts Genaues war, wenden wir uns zum versprochenen Finale wieder Altbewährtem zu: Sega hat ein neues Standgerät ins Rennen geschickt, das schon wegen seiner Größe sofort ins Auge springt. **GP Rider** bietet zwei Screens, zwei Motorräder zum Draufsetzen und jede Menge Renn-Action für zwei Piloten! Als Oskar und ich den beeindruckenden „Doppelschlag“ des japanischen Arcade-Riesen entdeckten, gab es kein Halten mehr – rauf auf die Bikes, und ab mit der Post . . .

Als alter Rennfahrer entscheide ich mich für einen Feuerstuhl mit Schaltgetriebe (Oskar, der Feigling, mußte natürlich Automatik nehmen!) und finde mich sodann in der Startaufstellung wieder. Eine langbeini-

COIN OP





Blood Bros. – Go west, young man!

Blood Bros. ist „Cabal" für Greenhorns ...

ge Schönheit hält mir aus unerfindlichen Gründen einen Sonnenschirm über den Kopf, dann trollt sie sich, und die Startampel wird eingeblendet. Bei Grün lege ich einen schneidigen Kavaliersstart hin und bin auch schon auf der Strecke. Mit Vollgas geht's in die erste Kurve, nach ein paar Kilometern komme ich sogar mit der Schaltung ganz gut zurecht, die sich ungewohnterweise am Lenker befindet. Oskar ist jedenfalls noch hinter mir, als ich rasant in eine Schikane einfahre, was einen Streckenposten das Leben kostet. Leider erwische ich in der nächsten Kehre etwas zu spät die Bremse, und schon ist's passiert: In hohem Bogen segelt mein digitales Alter Ego durch die Luft, weil die Maschine eine Streckenbegrenzung touchiert hat. Während mein Sprite das Motorrad wieder auf die Strecke schiebt, bleibt gerade genug Zeit, um aus den Augenwinkeln Oskars hämisches Grinsen zu sehen, als seine Karre an mir vorbeizischt ...

Genug von unseren Rennerlebnissen (nach etlichen Läufen trennten wir uns unentschieden), kommen wir zur Grafik: Sie ist zwar sehr hübsch, aber ein bißchen langsam, was **GP Rider** ziemlich unrealistisch macht. Dazu trägt auch die relativ leicht zu beherrschende Steuerung bei – alles, was man braucht, sind kräftige Beinmuskeln, um das Gerät hin- und herzuschwingen. Dafür sind aber wenigstens die Sound-FX sehr wirklichkeitsnah. Im übrigen kann man das Game natürlich auch alleine spielen, was aber nicht halb so viel Laune macht, zumal nur ein einziger (relativ kurzer) Kurs vorhanden ist. Fazit: Wer zu zweit in der Spielhalle unterwegs ist, sollte auf den mangelnden Realismus pfeifen und hier unbedingt ein paar Runden drehen – Oskar und ich hatten jedenfalls eine Mordsgaudi!

Damit wären wir auch schon am Ende. Nächsten Monat stellen wir Euch die ersten Neuheiten für 1991 vor, frisch von der IMA (Internationale Münzautomaten Ausstellung) in Frankfurt. Spart schonmal Euer Kleingeld ... (ml)





Groß, größer, GP Rider!

Harte Männer, schöne Frauen und dröhnende Motoren

Das Jahr ist noch fast jungfräulich, und Ihr wollt Euer Geld schon zum Fenster rauswerfen? Bittesehr, warum auch nicht. Aber wenn schon, dann laßt die Kohle wenigstens hier im Shop! Weil: Die topexklusiven Joker-Artikel gibt's sowieso nur bei uns, und superpreiswert sind sie obendrein! Außerdem bleibt der Mammon so wenigstens in der Familie – nämlich in unserer . . .



Nr.08
Kaugummiautomat – Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet – von Essiggurken würden wir allerdings abraten . . .
Für süße DM 19,–

Nr.06
Werbeschilder – Sammler zahlen hunderte von Mark für die nostalgischen Blechschilder, bei uns gibt's die Dinger zum Spottpreis! Und zwar die Modelle „Lufthansa", „Ford", „Peugeot" und „Persil". Für lächerliche DM 24,– je Schild



Nr.07
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
Ausgerechnet für DM 19,–

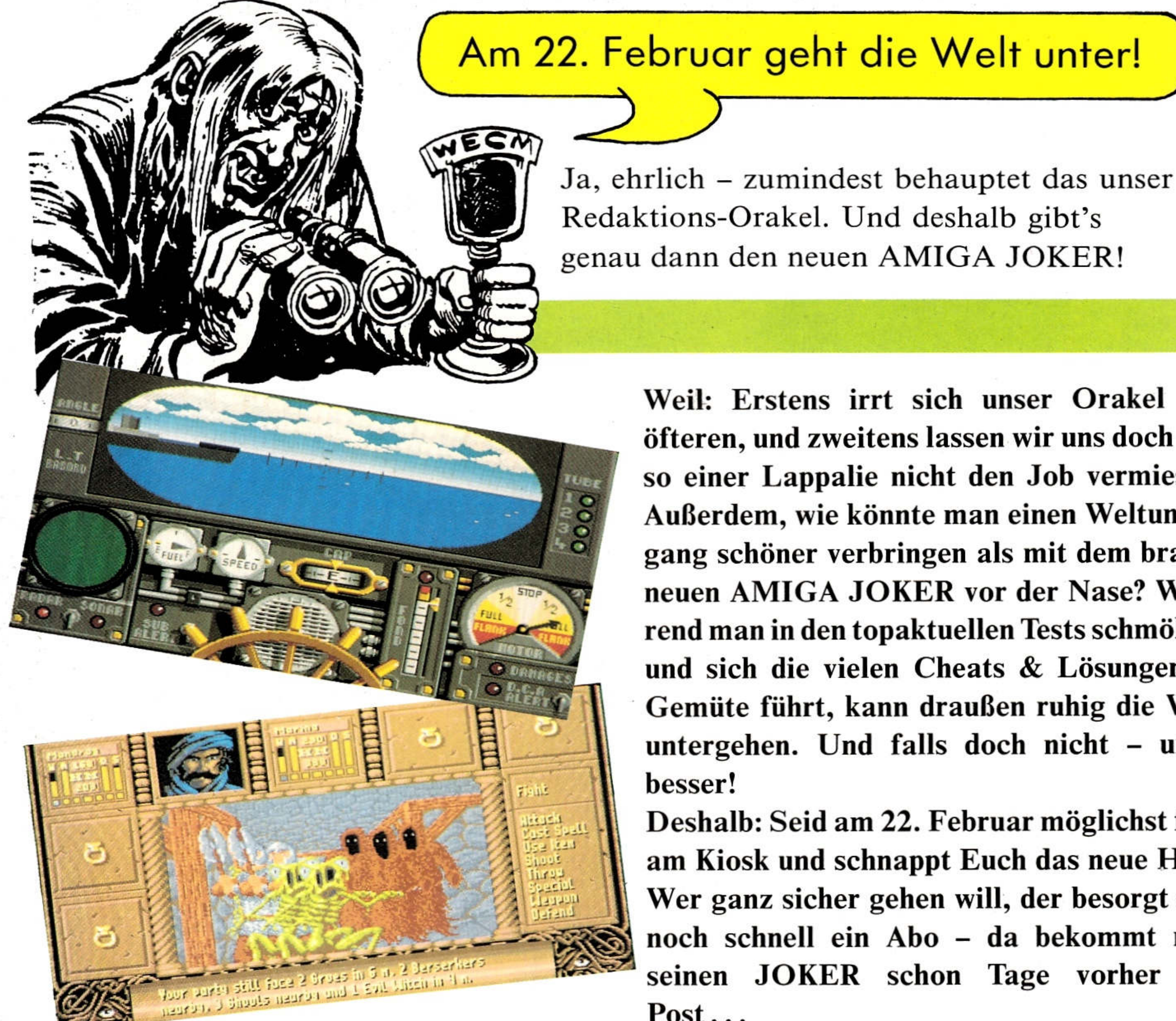
Nr.09
Zocker-Uhr – Was ein richtiger Dauerzocker ist, der will auch unterwegs nicht auf ein kleines Spielchen verzichten. Und wo selbst der Gameboy zu unhandlich ist, da leistet diese Armbanduhr gute Dienste: Man kann damit nicht nur jederzeit ein Fußmallmatch einlegen, sondern sich auch wecken lassen, oder ganz einfach nachgucken, wie spät es ist.
Anpfiff für pünktliche DM 28,–

OK, Ihr habt mich überzeugt: Ich werfe mein Geld nicht zum Fenster raus, sondern lieber Euch in den Rachen. Meinetwegen könnt Ihr die Kohle dann Eurer Familie zukommen lassen oder sie an die Vögel verfüttern – aber wie zum Kuckuck funktioniert die Bestellerei?

Ist ein Kinderspiel: Einfach die Nummer *und* die Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte schreiben, die Zahlungsweise angeben (Nachnahme oder Vorauskasse = beigelegter Scheck, bzw. Bargeld), und ab damit an:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bitte nicht vergessen: Bei Vorauskasse DM 3,– für's Porto dazurechnen, wer per Nachnahme bestellt, bezahlt alles beim Postboten. Nachnahmebestellungen sind aber leider nur im Inland möglich. Dafür ist bei allen Preisen die Mehrwertsteuer schon dabei – ganz egal ob Nachnahme, Vorauskasse, Inland, Ausland oder Grönland!



Am 22. Februar geht die Welt unter!

Ja, ehrlich – zumindest behauptet das unser Redaktions-Orakel. Und deshalb gibt's genau dann den neuen AMIGA JOKER!

Weil: Erstens irrt sich unser Orakel des öfteren, und zweitens lassen wir uns doch von so einer Lappalie nicht den Job vermiesen. Außerdem, wie könnte man einen Weltuntergang schöner verbringen als mit dem brandneuen AMIGA JOKER vor der Nase? Während man in den topaktuellen Tests schmökert und sich die vielen Cheats & Lösungen zu Gemüte führt, kann draußen ruhig die Welt untergehen. Und falls doch nicht – umso besser!

Deshalb: Seid am 22. Februar möglichst früh am Kiosk und schnappt Euch das neue Heft! Wer ganz sicher gehen will, der besorgt sich noch schnell ein Abo – da bekommt man seinen JOKER schon Tage vorher per Post . . .

Keine Panik!

Ob Weltuntergang oder nicht, wir haben wieder ein Heft zusammengestellt, das erst gar keine Katastrophenstimmung aufkommen läßt. Darin findet Ihr beispielsweise topexklusiv den allerersten Test zu **Fate – Gates of Dawn**. Und wer „Legend of Faerghail" kennt, weiß, was er von Relines neuestem Rollenspiel-Hammer erwarten darf!

Wer mehr auf Simulationen steht, wird ebenfalls gut bedient: Zum Beispiel mit dem **Advanced Destroyer Simulator** von dem selben Programmiererteam, das uns auch schon die actionreiche Panzerschlacht „Sherman M4" beschert hat!

Und auch die Denker unter Euch lassen wir nicht im Stich: Mit Blue Bytes **Battle Isle** ist futuristische Strategie vom Feinsten angesagt!

Und sonst? Natürlich wieder massenweise Action-, Sport- und Geschicklichkeitsspiele, heiße Previews, einen Klassiker, Dr. Freak, den Stromausfall, das Coin Op und und und. Dazu gibt's einen Abgesang auf den 64er namens **Quo Vadis 64**, ein **Interview mit den Programmierern von Elvira**, einen **Bericht von der CES in Chicago** und einen ersten Blick auf **Larry IV**!

Inserentenverzeichnis

Bezugsquellen

AHS
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/7606-50

Demonware
Strahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach
Tel.: 069/8004799

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

Funny-Software
Grazerstr. 34
7000 Stuttgart 30
Tel.: 0711/8568534

International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/443056

Korona Soft
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1
Tel.: 05241/1828

Leisuresoft
Industriestr. 23
4709 Bergkamen-Rünthe
Tel.: 02389/780-0

Magic Bytes
Postfach 2144 D
4830 Gütersloh
Tel.: 05241/1834

Playsoft
Teichweg 6
3550 Marburg 7
Tel.: 06421/481972

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Softpower
Schwedenstr. 18
1000 Berlin 65
Tel.: 030/4922056

Software 2000
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

Wial Versand
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel. 08142/8273

World of Wonders
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/82467

BIG BUSINESS

AMIGA

AMIGA

AMIGA

Zitat Sandra Alter in ASM: "Das amerikanisch aufgemachte Spiel weiß bereits jetzt mit hervorragender VGA-Grafik und viel Witz zu begeistern. Big Business ist eine halb reale, halb verrückte Wirtschaftssimulation."

Ein Supergame zu Superpreisen! Neu: Jetzt auch erhältlich direkt vom Hersteller.

AMIGA, Atari ST: 69,95 DM PC 3,5 + 5,25: 79,95 DM

Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:
MAGIC BYTES, Verlag R. Kleinegräber, Postfach 2144 B,
4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefonline: **05241-1834**

System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 5,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadhaften Exemplaren (Innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden): Kostenfreie Ersatzlieferung.

